

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

STRAT, UN MÉTABOLISME INFORMATIONNEL :

MISE EN SCÈNE D'UN PERSONNAGE VIRTUEL DONT LE MÉTABOLISME
S'AUTO-ORGANISE PAR INTERACTION AVEC DES FLUX D'INFORMATIONS
HÉTÉROGÈNES.

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR
ALAIN PELLETIER

JANVIER 2009

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

AVANT-PROPOS

Ce projet de maîtrise-cr  ation n'aurait pu voir le jour sans la participation de nombreuses personnes. Nous remercierons en premier lieu **Patrice Coulombe** qui, en plus d'avoir travaill      la programmation de l'installation, en a   t   le concepteur sonore. Merci   galement    **Pascal Dufaux** de sa collaboration    la conception et    la r  alisation de l'  l  ment sculptural.

Ce projet ne s'est pas r  alis   sans de nombreux d  fis. Il fallait notamment trouver la meilleure personne pour le « r  le » de lecteur,   tant donn   la nature et l'exigence du travail. Vous le comprendrez plus loin, la situation requ  rait un abandon sans compromis; c'est pourquoi nous remercions chaleureusement **Michael Ryad** de sa participation enthousiaste.

Il aura fallu de nombreuses recherches scientifiques pour comprendre la nature des ph  nom  nes qui entrent dans la composition de l'installation. Nous remercions les scientifiques suivants pour le temps qu'ils nous ont consacr  . Notre reconnaissance s'adresse particuli  rement    certains d'entre eux qui ont su unir, le temps de nos   changes, rigueur scientifique et fra  cheur d'esprit devant les ph  nom  nes    interpr  ter et l'  trange objet que nous leur proposons : **Dr Laurient Robert**, Agence canadienne d'inspection des aliments, Direction des produits v  g  taux, Gouvernement du Canada; **Ren   H  roux**, m  t  orologiste, coordonnateur – programme de Temps Violent, Environnement Canada, Bureau des services m  t  orologiques et environnementaux de Montr  al; **Daniel Proulx**, coordonnateur, R  seau Aquaculture, Qu  bec (RAQ), D  partement des sciences animales, Universit   Laval; **Christiane Charest Ph. D.**, chercheure, Facult   des sciences, D  partement de biologie, Universit   d'Ottawa; **Jacques Brisson**, professeur agr  g  , D  partement de sciences biologiques, Institut de recherche en biologie v  g  tale (IRBV), Universit   de Montr  al. **Marc Saint-Arnaud Ph. D.**, Institut de recherche en biologie v  g  tale (IRBV), Universit   de Montr  al; **Marc Jobin**, astronome, Plan  tarium de la ville de Montr  al; **Alison L. Bird**, sismologue, Commission g  ologique du Canada, Pacific Geoscience Centre, Gouvernement du Canada; **Jos  e Pelletier**, technicienne de laboratoire, Universit   Laval; **Jean-Fran  ois Dumont**, Valeurs mobili  res, Banque Laurentienne; **Dr Sylvain Quessy**, titulaire de la

Chaire de recherche en salubrité des viandes, Faculté de médecine vétérinaire, Université de Montréal.

Fraîcheur d'esprit et rigueur, ne sont-ce pas là les qualités nécessaires des programmeurs, surtout quand ces programmeurs sont au service d'une création dont ils ne sont pas les instigateurs ? Merci donc à **Alex Burton**, **Patrice Coulombe** et **Étienne Grenier**. Ce dernier surtout mérite notre reconnaissance puisqu'il aura été présent sur tous les fronts et dans toutes les strates du projet.

Enfin, nous remercions notre directeur de maîtrise, **Jean Décarie**, qui par sa générosité, sa rigueur et son humour aura facilité l'écriture de cet ouvrage, de même que la production et la présentation de l'œuvre.

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	ii
RÉSUMÉ DU MEMOIRE ET CONTENU DU DOCUMENT	
D'ACCOMPAGNEMENT	vi
INTRODUCTION	1
CONTEXTE	1
UNE SIGNIFICATION DU MOT <i>STRAT</i>	2
CHAPITRE I	5
1.1 <i>STRAT. UN PERSONNAGE ? UNE HYPOTHESE GÉNÉALOGIQUE.</i>	5
1.1.1 <i>FAUX FLUIDES (1993), entre névrose et psychose</i>	5
1.1.2 <i>FAUST MEDUSE (1995), de la fertilité à la contamination</i>	9
1.1.3 <i>DIE DYER (1999), violence et synesthésie</i>	10
1.1.4 <i>WORLD TRADE OPERA (2003), simulacre de temps réel</i>	11
1.2 CONCLUSION : DE L'ENTITE AU PHYLUM MACHINIQUE	14
CHAPITRE II	19
2.1 LIEUX ET NON-LIEUX DANS LA CRÉATION MÉDIATIQUE. ANALYSE D'UN CORPUS	19
2.2 LES ŒUVRES	20
2.2.1 <i>POLITICAL LANDSCAPE, EMOTIONAL TERRAIN de John Klima</i>	20
2.2.2 <i>ONE THOUSAND KINGDOM de Pierre Huyghe et Philippe Parreno</i>	22
2.2.3 <i>ESSAY CONCERNING HUMAN UNDERSTANDING de Edouardo Kac et Ikuo Nakamura.</i>	25
2.2.4 <i>MEART, THE SEMI LIVING ARTIST du groupe Symbiotica</i>	28
2.3 CONCLUSION	33
CHAPITRE III	34
L'ŒUVRE ET SA RÉALISATION	34
3.1 ASPECT DESCRIPTIF	34
3.2 ASPECT COMPOSITIONNEL	35
3.2.1 <i>Architecture informatique du dispositif</i>	35
3.2.2 <i>Pôles esthétiques</i>	36
3.2.3 <i>Élément 1 : le Personnage</i>	37
3.2.4 <i>Élément 2 : le Diagramme</i>	38
3.2.5 <i>Élément 3 : l'Élément sculptural (ou le Totem)</i>	38
3.4 ASPECT MATÉRIEL	39
CONCLUSION	41
CONSÉQUENCES DES DÉPLACEMENTS CONCEPTUELS	41

	V
UNE ŒUVRE ÉCOSOPHIQUE ?	42
APPENDICE A	45
A.1 SCHÉMA CONCEPTUEL, LE MÉTABOLISME	46
APPENDICE B	47
A.2 CONTENU DU DVD	48
LISTE DES ILLUSTRATIONS	49
LISTE DES FIGURES	49
BIBLIOGRAPHIE	50

RÉSUMÉ DU MÉMOIRE ET CONTENU DU DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT

Dans l'introduction du mémoire, nous soumettons une brève description de la recherche, une mise en contexte de celle-ci, la méthodologie employée ainsi qu'une terminologie du néologisme « strat ».

Dans le premier chapitre, « Strat, un personnage ? Une hypothèse généalogique », nous examinons notre production antérieure à la lumière du projet de recherche. Nous interrogeons, entre autres, la notion même de personnage proposée dans la recherche à travers une hypothèse généalogique.

Au chapitre 2, « Lieux et non-lieux de la création médiatique », nous questionnons la notion de lieu à travers un corpus d'œuvres médiatiques problématisant les notions de présence, de proximité, d'espace virtuel, de topologie imaginaire. En arrière-plan de ce questionnement, il y a une réflexion sur la notion de métabolisme.

Au chapitre 3, « L'œuvre et sa réalisation », nous examinons le processus de conception et de réalisation de Strat. Le chapitre se divise en quatre sections :

- aspect descriptif
- aspect compositionnel
- œuvres apparentées
- aspect matériel

Deux appendices complètent le document. L'appendice A est un schéma conceptuel. L'appendice B est un DVD contenant des images d'archive et des captations vidéo des différentes présentations de l'œuvre.

Mots clés : arts numériques, autopoïétique, communication, écologie, installation, interactivité, vidéo, vie artificielle

INTRODUCTION

Strat, un métabolisme informationnel : mise en scène d'un personnage virtuel dont le métabolisme s'auto-organise par interaction avec des flux d'informations hétérogènes.

Ce projet de création propose une vision de l'homme contemporain qui, traversé par de multiples flux d'informations, fait l'expérience d'intensités nouvelles, inédites par leur mode de production et dans leurs contenus. Son identité est continuellement travaillée par ces flux qui traversent son corps et sa conscience. L'œuvre voudra aussi témoigner de l'ambivalence éthique de l'humanité face au pouvoir relatif qu'elle a de transformer sa condition biologique et d'intervenir sur son évolution.

À travers un dispositif audiovisuel, un personnage devient le point nodal d'une intense interactivité. Des flux de codes hétérogènes convergent vers lui. Son métabolisme informationnel est conditionné et potentiellement menacé par des flux informatiques en temps réel. Les trois dimensions essentielles et solidaires qui composent notre réalité (l'activité géologique, incluant le climat, l'activité biologique et l'activité humaine) seront présentes comme autant de zones d'influence sur le comportement du « personnage ».

Le projet pose de nombreuses questions perceptuelles et expressives. L'éclatement perceptuel que produisent les innombrables médiations technologiques peut-il être mis en scène dans un dispositif esthétique et communicationnel ? Dans quelle mesure l'installation pourra-t-elle produire de nouvelles synthèses, des contaminations entre les dimensions expressive, sémiotique et plastique ? Cette figure humaine, enveloppée par une constellation de liens, communique-t-elle bien la nature politique du projet ? Le statut de personnage résistera-t-il à la nature hautement hétérogène de l'installation ?

L'installation est autopoïétique au sens où elle auto-organise sa survie, tant au niveau des éléments organiques qui la composent que comme entité réseautique et numérique expressive. Elle comporte une dimension audiovisuelle, informationnelle, sculpturale et cybernétique.

CONTEXTE

Cette recherche a ceci de particulier que la réalisation de l'œuvre était passablement avancée au moment de formuler les axes de la recherche et la méthodologie ! L'on concevra donc le document d'accompagnement moins comme les traces d'une démarche de recherche-crédation, au sens conventionnel (méthode heuristique), que comme une enquête pour déterminer comment l'œuvre s'inscrit à la fois dans ma démarche de création, dans le contexte de la création numérique dans son ensemble et dans une réflexion conceptuelle faite dans une sorte d'*après-coup* de la réalisation. Évidemment, il faut concevoir cet *après-coup* en terme relatif, en premier lieu parce que l'œuvre n'est pas terminée. De plus, comme notre processus de création s'accompagne toujours d'une certaine forme de recherche et d'un questionnement, l'œuvre s'inscrit dès la genèse dans un univers de référents. Le projet d'une œuvre surgit, à partir d'un substrat intellectuel, sensible et émotionnel, sur un fond quasi chaotique.

Contrairement à la méthode de recherche-crédation, où l'œuvre et sa réalisation constituent l'horizon vers lequel la réflexion s'achemine, ici, l'horizon sera la création conceptuelle à partir de la production déjà entamée. Les hypothèses conceptuelles et les interrogations qu'elles soulèvent finiront par provoquer, nous le verrons, des retournements. L'intérêt sera donc de voir comment un agencement conceptuel peut faire évoluer une œuvre et ce, jusqu'à produire soudainement de nouvelles perspectives sur celle-ci. L'on verra aussi comment un agencement peut s'abolir et laisser place à un seul concept, plus adéquat et plus fertile. Il y a donc une sorte de dramaturgie conceptuelle dans ce mémoire.

SIGNIFICATION DU MOT *STRAT*

Le mot *Strat* est un néologisme. Il a été créé à partir de la notion géologique et joue de l'homonymie. Le mot *Strat* est aussi une anagramme de « start ».

Dans l'installation, la notion de strate se présente comme une figure métonymique de la réalité. À travers cette figure, elle apparaît comme un tout hétérogène se déclinant du molaire au moléculaire, de la matérialité à la production de sens; marché global, culture planétaire,

au moléculaire, de la matérialité à la production de sens; marché global, culture planétaire, infosphère, mécanosphère, institutions bureaucratiques territoriales, regroupements micropolitiques, singularités subjectives. Il y aurait interpénétration des espaces naturel, social et individuel. Notre proposition problématise-t-elle la notion d'écologie ? Ces trois espaces primordiaux dans lesquels l'individu trouve ses composantes et ses déterminations sont-ils présents et dynamiquement liés dans la proposition ?

CHAPITRE I

1.1 STRAT. UN PERSONNAGE ? UNE HYPOTHÈSE GÉNÉALOGIQUE.

Toute recherche artistique ponctuelle est un processus qui s'inscrit lui-même dans un mouvement plus large. Strat est simultanément en rupture et en continuité avec mes travaux antérieurs. En quoi cette recherche possède-t-elle cette double détermination nous semble une question importante. Nous questionnerons donc Strat en produisant une lecture croisée avec mes travaux antérieurs. Cette recherche généalogique ne se produira pas sans questionner le statut même du personnage et, corollairement, la validité du questionnement généalogique. Nous analyserons, dans un ordre chronologique, les quatre œuvres que nous avons produites à ce jour. La chronologie est motivée par l'organicité que l'on suppose dans toute démarche de création.

1.1.1 FAUX FLUIDES (1993), entre névrose et psychose

L'ouvrage de Gilles Deleuze et Félix Guattari, *L'Anti-Œdipe. Capitalisme et schizophrénie*¹, est à la source de notre première vidéo, intitulée *Faux Fluides*. La lecture de cette œuvre, à l'époque où nous étions artiste multidisciplinaire (comédien, danseur-performeur et artiste visuel), bouleversa définitivement notre processus de création. Sa vision critique répondait à des inquiétudes insistantes. Le livre était une source puissante d'interrogations et de fascination intellectuelles. Cette exaltation devait être mise en mouvement, être canalisée, produire un objet. Nous voulions en saisir toute la signification au cœur d'un processus de création. Nous voulions en connaître la portée de manière intime. Nous ferions donc une *autoschizo-analyse*. Plus précisément, nous voulions connaître, en termes de névrose et de psychose, comment se compose notre équilibre psychique.

La thèse essentielle de ce livre est que le désir ne contient aucune négativité (ou manque), mais qu'au contraire tout en lui est affirmation et création. Le manque serait induit, produit

¹ Deleuze, Gilles, et Félix Guattari. *L'Anti-Œdipe. Capitalisme et schizophrénie*. Coll. « Critique ». Paris : Éditions de Minuit, 1972, 494 p.

par le capitalisme. Entre la névrose et la psychose, une ligne de fuite schizoïde peut survenir. La schizophrénie aurait deux versants : l'un, positif, vivant, pleinement créatif, l'autre, négatif, produisant la loque clinique, le schizo. Ce processus de création existe dans le péril continu de se fracasser sur le mur de la paranoïa. Nous avons donc produit les conditions pour une telle expérimentation et auto-analyse partielle. Nous avons utilisé les procédés de création surréalistes (écriture automatique, cadavres exquis, collage) dans l'intention de laisser surgir des fragments d'inconscient sans en faire le tri. Fragments de textes et images se sont ainsi accumulés. Au centre des interrogations provoquées par le livre, il y avait les questions du Signifiant, du Pouvoir et du Despote. L'inspiration narrative du film est une référence bien connue de la psychanalyse; nous parlons ici des *Mémoires d'un névropathe*². Celui que l'on a fini par appeler le *Président Schreber*, figure type de la paranoïa, oscille entre la création d'un monde salvateur, réponse à sa recherche d'un équilibre psychique, et le rabattement incessant de ce processus sur des figures de contrôle et d'aliénation. Meutes d'homoncules parasitant son corps, obstruant ses mouvements ou les provoquant, alliance divine avec un dieu extra-terrestre fait à son image, communication interplanétaire avec un peuple de doubles ayant une mission sacrée, rayons solaires pénétrant son anus; le délire de Schreber décline les figures du pouvoir, parfois jusqu'à la caricature.

Nous notions toutes les images qui surgissaient dans notre esprit concernant l'hypothétique personnage. Il s'agirait d'une pérégrination dans un *no man's land*, un désert. C'est ainsi que fut créé le personnage de *Faux Fluides*.

Le personnage déambule dans un espace sablonneux et désertique. Son corps semble inapte à se mouvoir. Il porte une prothèse. Tout son torse est maintenu immobile par cet appareil médical. Pourrait-il maintenir sa verticalité sans celle-ci ? Pour s'aider à marcher, il tient une sorte de long sceptre se terminant par une petite mécanique lustrée et noire. Il s'agit en fait d'un automate jouet – un petit chien – dépouillé de la peluche qui le recouvrait. Les éléments en plastique et les articulations qui le composent ont été peints en noir. Cet automate reviendra à la fin du film, accompagné de plusieurs autres. Tous fichés sur le haut d'une

² Schreber, Daniel Paul. *Mémoires d'un névropathe*. Coll. « Point ». Paris : Éditions du Seuil, 1985, 388 p.

perche d'acier, ils seront agités par des mouvements mécaniques jusqu'à ce que le feu qui les ronge enflamme le moteur qui les anime.

Le personnage apparaît donc orné de ce sceptre comme un monarque dérisoire et solitaire. Une séquence le montre tournant sur lui-même comme ces ballerines ornant les coffres à bijoux. Par sa posture et le cadrage de l'image, il rappelle un motif pictural de la Renaissance, un saint Jean Baptiste. Cette citation n'est pas seulement un clin d'œil à la peinture. La déambulation du personnage est la dérive solitaire et dérisoire d'un être en quête de sens et de puissance. Entre le rejet de son corps trop dressé, trop organisé —haine de l'organisme versus la production d'un *Corps sans Organes*³—, la paranoïa qui accompagne ses tentatives d'émancipation, les réjouissances schizoïdes qui le traversent, et les retombées dans le narcissisme, le personnage est en quelque sorte un avatar expérimental. Le résultat est un état instable, entre névrose et psychose. Cette oscillation est perceptible dans l'expression du personnage qui utilise deux tons de voix, mais aussi, et surtout, dans sa posture psychique changeante, entre sentiment de puissance et volonté d'abolition, entre schizophrénie et paranoïa.

L'instabilité interne du personnage est manifeste par rapport aux conventions narratives et scénaristiques. Cette instabilité est dépassée par le personnage de *Strat*. Ce qui distingue celui-ci de *Faux Fluides*, ou de tout autre personnage, c'est qu'il ne se *compose* pour ainsi dire à aucun moment. En plus d'être visuellement et intelligiblement instable, ce personnage n'a pas, à proprement parler, d'unité psychique. Il n'a pas cette cohésion psychologique qui fonde tout personnage dans un univers conventionnel. Devrions-nous le définir comme un agent d'énonciation ?

Tout comme le personnage de *Faux Fluides*, *Strat* exprime une forte ambivalence. Pour *Faux Fluides*, il s'agit d'une ambivalence psychologique, alors que *Strat* manifeste une ambivalence intellectuelle et éthique. En effet, celui-ci exprime une incapacité fondamentale

³ « Le corps est le corps / il est seul / et n'a pas besoin d'organe / le corps n'est jamais un organisme / les organismes sont les ennemis du corps ». Artaud, Antonin in 84, n° 5-6, 1948 cité par Deleuze, Gilles, et Guattari, Félix. *L'Anti-Œdipe. Capitalisme et schizophrénie*. Paris : Éditions de Minuit, 1972, p. 15

à prendre parti par rapport aux questions liées à la reproduction humaine. Il est incapable de statuer sur l'existence humaine, son passé, son avenir, sa valeur. Dans une alternance, liée entièrement aux événements qui surviennent dans *son* milieu, il récite des textes techniques sur le clonage, des textes sur la bioéthique, des récits religieux sur l'origine de l'homme. Il exprime une ambivalence intellectuelle et éthique.

Dans le processus même de sa création, le personnage de *Faux Fluides* s'est constitué par fragments, empêchant de manière inaugurale toute unité interne. Il s'agit plutôt ici de « composition temporaire de subjectivité »⁴. Fragments de texte et images se sont agencés avec, comme agent de liaison, une locution interrogative : « *et si ?* ». *Et si* cette image suivait celle-ci ? *Et si* cette phrase venait avant celle-ci ? Etc. Cette constitution particulière du personnage se retrouve dans *Strat* selon des modalités extrêmes, entre autres parce que les agencements se composent, pour ainsi dire, de manière aléatoire. En effet, la multiplicité des flux d'informations, leurs imprédictibilités relatives, tout concourt à produire une succession de séquences vidéo sans cohérence causale. Il faut ajouter le fait que l'image et la voix du narrateur sont constamment menacées par du *bruit* numérique visuel et sonore. Le personnage est donc en déficit par rapport au phénomène d'identification. Une partie de ce déficit est-il annulé par le fait que le personnage possède un métabolisme ? Est-ce que la relation d'empathie inconsciente qui lie un corps à un autre est agissante dans ce cas-ci ? Comme chacun sait, notre aptitude à l'anthropomorphisme est phénoménale. Une mécanique grossière appelle des émotions humaines; que va-t-il se passer ici ?

Le métabolisme en question possède des limites floues. Il s'étend par exemple de l'espace orbital (satellite de détection des éruptions solaires) aux vivariums situés dans l'espace d'installation; d'une province chinoise (détecteurs d'activité sismique) à la ville de New York (activité boursière⁵). Il dépend tout autant des profondeurs insondables des plaques

⁴ « [...] l'inconscient est impersonnel et affirmatif : il agence des éléments hétérogènes sur un plan de consistance à la surface duquel se produisent des processus disséminés et temporaires de subjectivation. » Rambeau, Frédéric. « *Deleuze et l'inconscient impersonnel* ». Cahiers philosophiques, dossier *L'inconscient*, n° 107, 2006. En ligne <<http://www.cndp.fr/archivage/valid/86511/86511-13578-17190.pdf>>. p. 6.

⁵ Tout comme notre propre vie, le personnage doit une grande part de son activité à une immense machine économique aux ramifications psychiques, politiques, libidinales — une machine étrangement émotionnelle —, les flux boursiers.

tectoniques que du génie des plantes, premières productrices d'énergie biophysique. À l'évidence, cette indétermination relative du métabolisme est encore plus profonde quand arrive le moment de considérer la nature des flux eux-mêmes. En effet, ils sont simultanément abstraits (pur quantum numérique distribué par la matrice) et sémiotiques (puisqu'ils font états d'un événement au sein de la réalité).

Le spectateur sera-t-il à même de produire, au niveau perceptif, à partir de ce qu'il sait et perçoit du personnage, une entité cohérente? Continuellement inquiété par le chaos, changeant perpétuellement d'état par sauts abrupts — reproduisant formellement le bégaiement du lecteur — la constitution dramatique du personnage est toujours avortée. Est-ce que le spectateur pourra redonner, par la puissance de son imaginaire, une cohésion au personnage et lui prêter des émotions, au même titre que notre anthropomorphisme prête un comportement humain au robot le plus rudimentaire? Est-ce que l'espace sémiotique (graphe animé, image de l'homme, objets techniques variés, plantes, etc.) sera suffisamment cohérent pour permettre la construction d'une *présence*? Quel sera le parcours de lecture de l'œuvre? Outre l'image de l'homme et sa voix, portes d'entrée et appuis perceptuels et symboliques, le spectateur fera une lecture qui dépendra à la fois de l'état momentané de l'installation et de ses intérêts personnels. Un individu intéressé par l'agronomie partira vraisemblablement de la plante de colza pour faire sa lecture. Il pourra, à partir de ce point, ouvrir de nombreuses perspectives. Très vite, il sera obligé de produire des sauts conceptuels et/ou perceptuels. Il devra constamment changer de dimension, etc. Il sera emporté par une oscillation perceptuelle répondant parfaitement aux analyses de la théorie de la Gestalt concernant les phénomènes de saillance et leurs relatives éminences⁶. Est-ce que cette disparité interne de l'œuvre produira à la fin un plan de coupe sur le chaos, « un plan de consistance à la surface duquel se produisent des processus disséminés et temporaires de subjectivation »⁷?

⁶ <http://www.semantique-gdr.net/dico/index.php/Saillance>, SAILLANCE par Frédéric Landragin, dernière consultation le 5 mai 2008

⁷ Rambeau, Frédéric. 2006. « *Deleuze et l'inconscient impersonnel* ». En ligne.

<<http://www.cndp.fr/archivage/valid/86511/86511-13578-17190.pdf>>. p. 6. Consulté le 30 octobre 2007

1.1.2 *FAUST MÉDUSÉ* (1995), de la fertilité à la contamination

Faust médusé reprend le *Faust* de Goethe. Le vieillard est couché dans l'attente que Dieu ou Diable vienne conclure le contrat et le libérer de l'agonie indéterminée dans laquelle il se trouve. Tout le film profite de la « disparition » de Dieu et de Lucifer pour ouvrir un étrange dialogue entre Faust et Marguerite. Étrange dialogue, puisque nous ne sommes pas certains s'il s'agit bien d'un dialogue. Est-ce plutôt un double soliloque ? Les voix des deux protagonistes proviennent du hors-champ et chaque personnage relate ce que l'autre a déjà dit. Ce qui s'affronte ici ce sont deux postures antagonistes. Faust est un scientifique déçu; sa quête de savoir ne lui a pas apporté la connaissance suprême et la liberté. Le savoir et la rationalité scientifiques ont *Stratifié* son corps. À son corps atrophié et alité correspond la fermeture de sa pensée. Le Signifiant, la loi d'airain du Sens, s'est imposé, enfermant son désir, asséchant ses fluides. Marguerite, au contraire, se nourrit d'une intense vie du corps. Son langage est poétique, intuitif; son corps est une danse; ses perspectives sont cosmiques.

Le film s'ouvre sur une observation du domaine de l'éthologie qui a été interprétée entre autres par Deleuze et Guattari⁸ mais aussi, et surtout, par Proust dans *Sodome et Gomorrhe*⁹. Il a été établi qu'une espèce d'orchidée se métamorphose pour reproduire les couleurs de la femelle du bourdon durant la période de reproduction. Le bourdon se laisse abuser par cette machine de capture, il féconde la fleur, croyant faire acte de reproduction pour son espèce. Dans le film, les images renverraient à l'orchidée, les mots au bourdon.

Tout le film renvoie à cette observation qui donne à la notion de simulacre une valeur riche et féconde. C'est cette fécondité qui nous intéresse au plus haut point. Nous étions à ce moment hanté par une crainte de stérilité. Nous appréhendions une panne définitive dans notre processus de création. Ce comportement animal devient, dans le récit, la figure même de la fécondité. Cette observation scientifique devient pour nous un moteur de création, une métaphore active, doublement active puisqu'elle parle de fécondité tout en la réalisant.

<<http://www.cndp.fr/archivage/valid/86511/86511-13578-17190.pdf>>. p. 6. Consulté le 30 octobre 2007.

⁸ Deleuze, Gilles, et Félix Guattari. *Mille Plateaux. Capitalisme et schizophrénie*. Coll. « Critique ». Paris : Éditions de Minuit, 1980, p. 17.

⁹ Proust, Marcel, et Elyane Dezon-Jones. *À la recherche du temps perdu*. Coll. « Livre de poche ». Paris : Librairie générale, 1992, v.

Marguerite l'utilise pour convaincre Faust que, malgré la stérilité apparente de l'existence, il y a toujours une dimension où les choses et les êtres se rencontrent et produisent du possible, et cela, surtout si l'on se trouve dans un espace discret, à la limite du perceptible.

Dans *Faust médusé*, deuxième vidéo de notre processus de création, toutes les technologies de l'image sont mises à contribution pour produire une *image sonore*, c'est-à-dire une image déjà contaminée de l'intérieur par la musique électroacoustique. En créant les images, nous entendions des sons — inutile par la suite de les communiquer sous forme de mots à la musicienne (Monique Jean); la composition pouvait s'appuyer sur cette ligne visuelle devenue virtuellement sonore, s'en détacher, revenir. Dans notre travail, une image, lorsqu'elle est traitée, doit être parcourue, métabolisée, par une ligne musicale. Elle doit être *a-perçue* comme une musique. Nous espérons que la musique, à son tour, se laisse contaminer par la texture vidéo. La contamination, comme espace de recherche, est fondamentale et repérable dans tous nos travaux, que ce soit le travail en arts visuels, en danse, au théâtre, d'installation, etc. Et plus peut-être que partout ailleurs, la synesthésie est à l'œuvre dans toute la recherche de *Strat*.

1.1.3 *DIE DYER* (1999), *violence et synesthésie*

La fascination pour les phénomènes de synesthésie se retrouve au cœur d'une autre création; *Die Dyer*. Le film inspiré par la vie et l'œuvre de Francis Bacon raconte l'histoire d'un huis clos. Profondément elliptique, le récit devient vite cauchemardesque. Images, sons, voix, tout ici s'altère par contamination réciproque. La contamination atteint son apogée dans cette œuvre puisque les mots eux-mêmes sont emportés dans un devenir autre. Ils sont véritablement traités comme des objets sonores. Leur existence est déplacée : ils sont à la fois éléments de la narration et éléments musicaux, mais ils sont aussi les déjections du corps. Les phénomènes de contamination sont liés à la synesthésie, elle-même renvoyant à la poésie.

Cette contamination mutuelle des médiums est au cœur de la recherche actuelle de *Strat* avec, en plus, une intrusion du réel dans les lignes visuelles et sonores; ce qui a pour conséquence de transformer la contamination formelle en contamination herméneutique. Quand la quantité de gaz carbonique produit par la plante en vase clos donne l'intensité d'application d'un filtre

sonore, nous sommes en présence d'une contamination organique. Des forces vives font intrusion dans l'ordre de la représentation avec l'impétuosité qu'ont tous les événements de la réalité.

1.1.4 *WORLD TRADE OPERA* (2003), *simulacre de temps réel*

Plus qu'aucune autre peut-être, *World Trade Opera* est l'œuvre qui aura inspiré la conception de *Strat*. Ce film numérique de 29 minutes traite du passage du temps. Un temps planétaire, motorisé par l'urgence. Le film est un peu comme cette métaphore visuelle de la route qui s'effondre derrière le passage d'un coureur ou d'un véhicule. Il est conçu comme un décompte universel.

Cette œuvre est une réflexion sur la notion de *temps réel*. Dans une perspective macroscopique, cette notion fait apparaître la dimension incommensurable du monde. L'instant présent, dans une perspective planétaire, fait voir l'infini ou la démesure des processus en cours de production. L'œuvre problématise notre rapport au présent et au futur. La notion de temps réel, moteur conceptuel de la vidéo *World Trade Opera*, est de nouveau convoqué dans le projet actuel, à travers un dispositif s'apparentant à un simulacre du monde tel que nous le concevons.

World Trade Opera est une tentative utopique de saisie immédiate et totale de l'espace humain et naturel. C'est un instantané du *monde*, un *cliché*. La trame narrative est formée par l'accumulation de données statistiques. De nombreux processus, majoritairement ceux qui sont provoqués par l'homme, sont observés et chiffrés par des agences et ONG variées. J'ai déployé les données sur une ligne de temps. On a par exemple le taux de désertification de la planète traduit en termes d'espace sur une certaine période de temps. Même chose pour les rejets de dioxine de carbone dans l'atmosphère, etc. Le film s'écoule dans un étrange temps réel qui sert de trame et de ponctuation. Par exemple, 2 minutes 30 secondes après le début de la diffusion, cette donnée apparaît graphiquement sur l'écran, alors qu'une voix annonce combien d'enfants sont morts. Le film est donc construit sur une pulsation réelle du temps, mais il joue sur un trouble conceptuel, une incertitude, puisque les faits énoncés sont statistiquement véritables. Il donne à voir et à sentir le passage du temps en temps réel, à

travers une stratégie médiatique (le temps s'inscrit au bas de l'écran), et il étale sur cette ligne de temps une variété de processus en cours de réalisation. Il s'agit donc en fait d'un simulacre de *temps réel*. En effet, le temps passe de manière objective, les données sont véridiques, mais le flux des données est médiatisé, produit par un calcul statistique. Cette accumulation d'événements provoque chez le spectateur une intense sensation d'écoulement du temps. Si nous en croyons les commentaires reçus lors des diverses projections de ce film, un sens aigu de l'urgence rive le spectateur à son siège. L'affect créé par le flux d'informations est redoublé par une agitation continuelle des images. Celles-ci sont presque entièrement des travellings et, de plus, elles sont traitées par de nombreux filtres. Elles sont donc instables, agitées, brouillées, jusqu'à devenir, par moments, illisibles. Cette agitation semble provenir du fond même de leurs possibilités d'apparition, à la manière d'un dérèglement technologique. Cette plasticité agitée intensifie chez le spectateur la sensation d'urgence et de volatilité du temps. Elle crée aussi une impression d'irréversibilité, d'impuissance et de perte de contrôle des événements, dont le spectateur est, en quelque sorte, témoin. Cet affect d'urgence et de fébrilité est au cœur de la notion d'interactivité telle que nous la proposons dans le dispositif. Les événements qui traversent le personnage sont ininterrompus. Le personnage change de discours, se contredit. Il est désorienté, perpétuellement *inquiété* par les événements. Il est une figure métaphorique et contemporaine de l'angoisse diffuse provoquée justement par cette conscience d'un présent vertigineux par sa complexité, son instabilité, son imprédictibilité, son urgence¹⁰.

La genèse de *World Trade Opera* est inspirée de *La Divine Comédie* de Dante. Ce parcours initiatique, dont la géographie est en fait une topographie d'intensité morale, procède à l'étalement des corps comme dans une galerie de portraits allégoriques des vices et des vertus. Il y a dans cette œuvre une adéquation entre ce que font les corps, les répétitions auxquelles ils sont réduits, l'environnement dans lequel ils baignent et les manquements moraux qui les caractérisent — nous parlons ici principalement de *L'Enfer*. L'idée première était de produire une œuvre qui serait passée de *L'Enfer* au *Paradis*, parcours accompagné par une voix hors champ. Cette voix aurait été implicitement celle de Virgile. Malgré ma volonté

¹⁰ Laïdi, Zaki, et Musée de la civilisation (Québec). *La tyrannie de l'urgence*. Coll. «Grandes conférences». Montréal, Québec, Éditions Fides, Musée de la civilisation, 1999, 45 p.

de départ, très vite — et cela est très représentatif de la sensibilité contemporaine, voire banal —, les sections décrivant le purgatoire et le paradis se sont avérées inintéressantes comme matériaux pour une adaptation.

D'emblée, le travelling s'est imposé comme procédé de filmage. L'essentiel du tournage se passait en automobile. Un tempo rapide s'est donc installé. Intuitivement, l'Enfer se déterminait de plus en plus par une dimension temporelle, plus précisément par une sensation d'urgence. Il faut dire que cette sensation d'urgence et de fuite du temps est une caractéristique de notre personnalité. Nous avons en effet une sensibilité aiguë du passage du temps. Il faut convenir aussi que la civilisation dans laquelle nous vivons possède aussi cette sensibilité exacerbée. Cette inquiétude trouve sa source dans une surcharge d'informations. Avons-nous la constitution neurobiologique, l'appareillage cognitif pour faire face à l'élargissement de la conscience — toujours plus globalisante et temporellement contractée — que nous imposent les outils de communication ?

Un événement a bouleversé nos intentions de création. Un événement de dimension planétaire; nous évoquons ici, les attentats du 11 septembre. À partir de cet événement, il nous est apparu futile de produire un film poétique. L'intention poétique a imploré. Nous avons été plusieurs semaines sans pouvoir avancer. Six mois auparavant, nous avions tourné à New York. De nombreuses images de la ville de New York avaient été tournées à partir des deux tours. Nous qui avons toujours considéré que la création provenait d'un point intensément aveugle, voilà que ces angles de vue sont véritablement devenus des angles morts¹¹.

À partir de ce moment donc, le ton change radicalement. Il ne faut parler que du pur présent, sans médiation. Des faits, seulement des faits. Tous les chiffres et données qui devaient servir d'inspiration apparaîtraient tels quels. Le film passait d'un genre à l'autre; de poétique, il devenait, ce que la carrière du film a parfaitement corroboré, un film documentaire expérimental. Singulièrement, l'urgence et la sensation intime d'une catastrophe imminente

¹¹ « Je me demande dans quelle mesure cette brutale irruption d'un angle mort (réel et symbolique, intime et politique) a perturbé l'écriture de l'œuvre. Jusqu'où cette violente implosion de la perspective a influé sur l'émergence de *Sirat* qui, d'une certaine manière, congédie le scénariste et l'auteur, créateurs de perspectives ? ».

— fondement secret de l'œuvre — se sont actualisée avec une telle acuité que cela a eu l'effet de nous projeter dans un état second. L'événement faisait tellement écho aux motifs profonds qui motorisaient l'œuvre, il concurrençait avec une telle force les appréhensions qui se dévoilaient à travers les chiffres, il était d'une telle improbabilité, que nous en avons été paralysé pendant plusieurs semaines. Cette œuvre comporte une autre dimension importante que nous n'avons pas encore abordée. Ce film procède à une autre rupture. Jusqu'alors, nos œuvres étaient toujours soit l'expression d'un espace intérieur et subjectif (*Faux Fluides*, *Faust Médusé*) soit un huis clos (*Faust Médusé*, *Die Dyer*). *WTO*, inspiré par *La Divine Comédie*, aurait aussi fait état d'un espace intérieur — compte tenu de la dimension morale que propose le récit de Dante. Un événement, 9/11, provoquera un décollement radical de l'espace symbolique qui s'élaborait. Il n'y aurait plus qu'une immanence électronique, surface pure sur laquelle les images et les chiffres devaient glisser, composant ainsi une temporalité sans saillance, abstraite — renforçant l'impression d'inéluctabilité de tout compte à rebours, une temporalité paradoxale dans laquelle les événements s'abolissent. L'époque, avec sa profusion d'événements immédiatement relatés par les médias électroniques, a créé cette surface sans texture, lisse et pourtant inquiétante. C'est à partir de ce bruit, c'est pour le contrer, que *Strat* s'invente, par des prélèvements continus dans le réel, une existence.

1.2 CONCLUSION : De l'entité au phylum machinique

Nous croyons avoir passablement démontré comment *Strat* est simultanément en rupture et en continuité avec nos travaux antérieurs. L'éclairage que nos œuvres vidéo ont jeté sur *Strat* a, entre autres choses, mis la notion de personnage en avant-plan, et ce, dans une perspective théâtrale. Il semble que cette catégorisation réduise la portée de l'œuvre. Il apparaît plus fertile d'actionner l'appareil conceptuel avec une notion plus intégrante, soit celle d'entité.

Et voilà qu'à l'instant même de cette nomination, l'ensemble du dispositif se met à vibrer d'une étrange vie. C'est que l'entité comporte une notion de virtualité. De plus, le terme rayonne d'une sorte de nébuleuse sémiotique simultanément populaire et philosophique. Du point de vue populaire, en effet, combien de films de sciences-fictions ou ésotériques ne portent-ils pas ce mot dans leur titre ou comme personnage principal ? D'un point de vue

philosophique, le terme possède une très longue histoire. La première occurrence est dérivée du mot latin *entitas* et nous vient du Moyen-Âge :

« ENTITÉ, subst. fém.

A.- PHILOS. et LANG. CULTURELLE

1. Vieilli. Ce qui est essence, ce qui constitue l'essence de quelque chose.

1. ... il y a (...) une vérité propre à chaque chose, qui lui appartient au même titre que son entité même. Communiquée à tout être par Dieu, elle en est inséparable, puisque les choses ne subsistent que parce que l'intellect divin les produit dans l'être.

Gilson, *L'Esprit de la philos. médiév.*, 1932, p. 33.¹ »

On trouvera aussi cette définition dans Wikipédia :

L'entité est un concept formulant la catégorisation et l'identité des choses de notre environnement. Il permet de mettre en observation ce qui n'est pas encore vérifié comme existant, et peut cependant devenir identifiable par des caractéristiques répétées. On peut parler dans ce cas d' *individu virtuel*.²

Nous n'avons pu résister à cette dernière définition tant elle exprime une hétérogénéité parfaitement assignable au métabolisme qui nous occupe.

« La notion d'entité est réfractaire à toute définition formelle. Une entité est une chose (concrète[sic] ou abstraite) qui existe et est distinguable des autres entités. Ainsi, si le système considéré est l'université, on peut relever les entités suivantes : *des* étudiants (de formation initiale, de formation continue), *des* enseignants (parmi lesquels on pourrait distinguer les permanents, les vacataires...), *des* formations, *des* groupes, *des* matières, *des* cours, *des* bureaux, *des* salles de cours, *des* amphis, *des* examens, *des* UFR, *des* services centraux, *des* employés...³ »

¹ <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/entit%C3%A9>. Consulté le 7 novembre 2007.

² C'est moi qui souligne. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Entit%C3%A9>. Consulté le 7 novembre 2007.

³ <http://l3ux02.univ-lille3.fr/polys/access-1997/node30.html>. Consulté le 7 novembre 2007.

Beaucoup d'éléments, maintenus latents ou bien discutés plus hauts, mais n'ayant pas trouvé leur pleine signification, surgissent dans la nébuleuse de la notion d'entité. Dans les définitions précédentes, il y a deux termes qui s'imposent avec plus d'insistance : les concepts de virtualité et d'hétérogène. Ce dernier qualifie les flux, mais se retrouve globalement dans l'articulation du dispositif dans son ensemble, au niveau de toutes les composantes incluant l'homme et la nature—la mécanosphère et la biosphère. La notion de virtualité, quant à elle, fait écho à la nature immatérielle de l'information et de son traitement dans le métabolisme de *Strat*.

Strat trouve son origine dans un fantasme d'enfance. Il faudrait plus exactement parler d'une pulsion libidinale (entendu ici dans un sens élargi et positif—*Deleuzien* et *Guattarien* en somme) puisqu'il s'agit de produire des branchements, de faire circuler des fluides. Ce désir n'a toutefois rien d'original. Qui n'a pas creusé des canaux dans le sable, construit des barrages, des digues, puis regardé ce qui se passait une fois les digues ouvertes ? Qui n'a pas, avec de petits animaux domestiques, fait des corridors, des pièces, des dispositifs de distribution de nourriture et attendu avec une curiosité impatiente que l'animal effectue les actions que le dispositif proposait ? En ce qui me concerne, il n'y avait que mon impatience et la réalité matérielle pour stopper la prolifération de ces dispositifs. Tout devrait pouvoir faire machine avec tout. Voilà l'ultime réalité de *Strat* : multiplier les branchements, brancher tout avec tout. Virtuellement, *Strat* peut inclure tout ce qui est dynamique et traduisible en termes numériques. Voilà la véritable virtualité de *Strat*. Si, effectivement, chaque machine, chaque outil est l'actualisation d'une virtualité, le détachement et l'apparition d'une singularité à partir d'un phylum infini¹, qu'elle est le phylum de *Strat* ? La mécanosphère elle-même ? Étant donné les multiples dimensions que *Strat* contient, je pense pouvoir conclure par l'affirmative. Qu'est-ce que la mécanosphère ?

« Si nous déconstruisons un marteau en lui ôtant son manche, c'est toujours un marteau mais à l'état « mutilé ». La « tête » du marteau – autre métaphore zoomorphe – peut être réduite par fusion. Elle franchira alors un seuil de consistance formelle où elle perdra sa forme ; cette gestalt machinique oeuvre d'ailleurs autant sur le plan

¹ Guattari, Félix. « *L'hétérogenèse machinique* » in *Chaosmose*. Coll. «Espace critique». Paris: Galilée, 1992, p. 55.

technologique qu'à un niveau imaginaire, si l'on évoque le souvenir désuet de la faucille et du marteau. Nous ne sommes en présence que d'une masse métallique retournée au lissage, à la déterritorialisation qui précède son entrée dans une forme machinique. Pour dépasser ce type d'expérience, comparable au morceau de cire cartésien, tentons, à l'inverse, de construire, d'associer le marteau et le bras, le clou et l'enclume. Et leur « danse collective » pourra redonner vie à la défunte corporation des forgerons, à la sinistre époque des anciennes mines de fer, aux usages ancestraux des roues ferrées...¹ »

Ce que l'on comprend à la lecture de ce texte, c'est que la réalité d'une machine dépasse ses composantes matérielles, que sa puissance se mesure par son pouvoir d'énonciation et que, dès son commencement, elle participe d'une hétérogénéité.

« Pour chaque type de machine, nous poserons la question, non pas de son autonomie vitale – ce n'est pas un animal – mais de son pouvoir singulier d'énonciation ; ce que j'appelle sa consistance énonciative spécifique. Le premier type de machine auquel nous pensons est celui des dispositifs matériels. Ils sont fabriqués par la main de l'homme – elle-même relayée par d'autres machines – et le sont selon des conceptions et des plans qui répondent à des objectifs de production. J'appelle ces différentes étapes des *schémas diagrammatiques finalisés*. Mais déjà ce montage et ces finalisations imposent la nécessité d'élargir les limites de la machine, stricto sensu, à l'ensemble fonctionnel qui l'associe à l'homme. Nous verrons que cela implique la prise en compte de multiples composantes :

- des composantes matérielles et énergétiques ;
- des composantes sémiotiques diagrammatiques et algorithmiques (plans, formules, équations, calculs qui concourent à la fabrication de la machine) ;
- des composantes d'organes, d'influx, d'humeur du corps humain ;
- des informations et des représentations mentales individuelles et collectives ;
- des investissements de machines désirantes produisant une subjectivité en

¹ Ibid. p. 54.

adjacence à ses composantes ;

– des machines abstraites s’installant transversalement aux niveaux machiniques matériels, cognitifs, affectifs et sociaux précédemment considérés. »

Pour Guattari on comprendra que l’hétérogénèse machinique inclut des systèmes de valeurs, des subjectivités, des affects, des représentations collectives, des composantes sémiotiques, etc., en plus d’inclure les machines techniques elles-mêmes. Ainsi comprises, toutes les machines seront considérées comme autopoïétiques puisqu’elles peuvent s’auto-organiser, se maintenir voire se reproduire, qu’elles possèdent un milieu, etc. Par exemple, les institutions, considérées comme des machines sociales, ont la faculté de perdurer, de s’auto-reproduire dans le champ social grâce aux autres institutions, mais aussi, et surtout, grâce aux individus eux-mêmes, en ce qu’ils transmettent, ou non, des systèmes de valeurs liés aux institutions.

Réfléchissant à *Strat*, suite à la lecture de cette énumération des déterminations d’un univers machinique, l’esprit s’échauffe. *Strat*, avec ses multiples dimensions semble provenir effectivement du phylum de la mécanosphère elle-même ! Il en serait l’actualisation à une autre échelle, une fractale¹.

Tout compte fait, l’hypothèse d’une généalogie s’est trouvée fortement déplacée. En effet, je serai parti d’une hypothèse organique, à consonance subjective, pour terminer avec un modèle évolutionniste, modèle immédiatement déplacé dans une sorte de perspective ontologique immanente. Ce modèle se révèle aussi plus riche au plan temporel. L’hypothèse généalogique part du présent et produit un cumul à rebours. La notion de phylum, de par sa dimension variable en relation avec des conditions environnementales fluctuantes, englobe le présent, le passé et le futur.

¹ Ibid. p. 64.

CHAPITRE 11

Ce chapitre met en parallèle le projet de recherche Strat et un corpus d'œuvres médiatiques. L'analyse succincte qui suit tente de voir comment la notion de lieu est déclinée dans la pratique de l'installation numérique. Ce qui est interrogé dans un arrière-plan théorique, c'est la question de l'organisme en tant que système organisé dans un lieu déterminé.

2.1 LIEUX ET NON-LIEUX DANS LA CRÉATION MÉDIATIQUE. Analyse d'un corpus

Le projet est radicalement sous le signe de la dispersion. La nature des flux, les éléments qui composent le dispositif, l'esthétique envisagée, convoquent la notion de lieu, comprise selon de nombreuses déclinaisons. Le lieu en tant que nous sommes « jeté dans le monde », que celui-ci informe notre présence au monde, le lieu en tant qu'endroit précis où se déroule une situation (le lieu du crime), en tant que posture de communication (d'où l'on parle). Le lieu renvoie à l'environnement, à l'état des lieux, à l'ailleurs, à partout (en tous lieux). On pensera aussi au voisinage--problématique éminente dans ce projet, puisque les différents éléments et les flux se côtoient de manière improbable, etc.

Je me suis donc mis à la recherche d'œuvres qui, *de près ou de loin*, problématisaient la notion de lieu. La première, *Political Landscape, Emotional Terrain* propose une topologie psychique, une cartographie émotionnelle. La deuxième, *One thousand kingdom*, donne à réfléchir sur la notion de lieu (ou de non-lieu) du personnage virtuel. La troisième, *Essay Concerning Human Understanding*, se joue de la notion d'éloignement et de voisinage, tant au niveau de l'espace concret que de la distance entre les différents règnes du vivant. Finalement, *Meart, the semi-living artist*, problématise de manière exemplaire la question de *présence* d'un dispositif perceptuel semi-vivant. Ce corpus n'a aucune prétention quant à la variété des pratiques, les thématiques explorées ni, évidemment, ne prétend épuiser le nombre d'œuvres qui auraient pu se retrouver ici.

2.2 LES ŒUVRES

2.2.1 *POLITICAL LANDSCAPE, EMOTIONAL TERRAIN* de John Klima

<http://www.cityarts.com/colorado/>

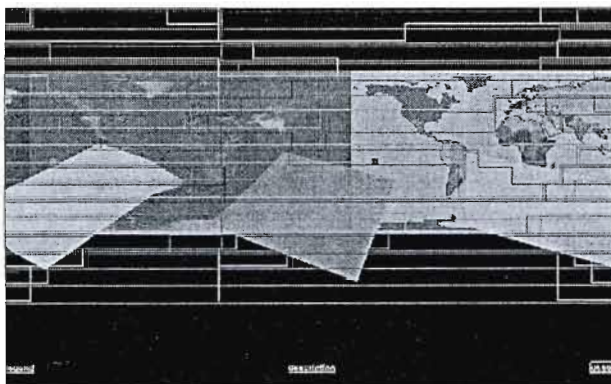


Illustration 1. Saisie visuelle tirée du site web *Political Landscape, Emotional Terrain* de John Klima.

L'œuvre a été présentée pour la première fois durant l'exposition *Mapping Transitions*, Université du Colorado, Boulder (2002). Commissariat; Christiane Paul et Mark America. L'œuvre a été subventionnée par l'Université du Colorado.

John Klima est né en 1965 à Redondo Beach en Californie. Il travaille à Brooklyn, New York. Il expose depuis 1997.

Description

Un applet Java juxtapose des représentations 3D de la planète, formées à partir d'informations diffusées par les Nations Unies et l'Organisation mondiale de la santé. L'algorithme *A* pathfinding* (utilisé dans les jeux vidéo) produit une carte comparative entre l'oppression politique et l'espérance de vie.

Dans la description fournie par l'auteur, celui-ci explique qu'il avait souhaité initialement produire une comparaison entre la santé mentale et le niveau de répression politique des états. Il souhaitait remplacer la topologie réelle des pays par une topologie *émotionnelle*. Les données sur la santé mentale se sont révélées insuffisantes, c'est pourquoi il a remplacé celles-ci par des statistiques sur l'espérance de vie. Quand les territoires sont générés, ils sont

utilisés comme surface pour l'algorithme A*. L'artiste a placé un personnage à tous les 10 degrés de latitude et leur a demandé de trouver le chemin de moindre résistance, qu'il soit politique, émotionnel ou réel. En examinant les trois cartes, l'on peut remarquer des similarités, similarités que l'ordinateur est capable de repérer.

Commentaire

D'entrée de jeu, il faut admettre que, malheureusement, l'ergonomie de l'œuvre est problématique; ce qui rendra difficile une pleine appréciation. L'explication trop succincte sur la fonction de l'algorithme A* *pathfinder*, jumelée à la faiblesse ergonomique de l'œuvre, nous laisse avec d'irritantes interrogations sur la valeur de celle-ci.

Cette œuvre est informative. Elle produit un espace d'information imaginaire en créant un point de vue inédit sur le réel. Elle recompose la réalité par une synthèse en tension entre les dimensions physiques concrètes, le molaire de l'institution politique et le moléculaire de l'existence individuelle — dommage encore une fois que John Klima n'ait pas pu produire une carte de la santé mentale des individus; l'impact en aurait été multiplié.

L'œuvre questionne la notion de territoire. Elle rend compte du réel par l'appropriation de données saisies à même la spécificité de chacun des lieux. Elle est donc analytique et informative. Au même moment, l'œuvre produit une visualisation inédite du réel par un assemblage de différentes strates de la réalité. Elle problématise la notion de simulacre en incorporant dans la géographie de la planète des informations d'ordre sémantique, voire symbolique. Le nouveau territoire, composé par la fusion des ordres molaire (politique), moléculaire (individu) et de la géographie, est une topologie imaginaire qui rend compte des probabilités de survie des individus. Les automates, devant trouver le chemin le plus aisé, dessinent cette topologie. Tout comme pour *Strat*, l'œuvre fonctionne par saillance d'éléments hétérogènes. Dans la première, les saillances sont produites de manière additive et exprimées en termes spatiaux, alors que, dans *Strat*, elles sont produites par calcul comparatif et s'expriment en terme temporel et dynamique, tout en étant liées, pour certaines, à la géographie (le climat, les données sismiques). Autre différence : dans *Strat*, les saillances

servent de matériaux pour un jeu de composition contrasté et signifiant, alors que l'œuvre de Klima en fait une fusion signifiante.

2.2.2 *ONE THOUSAND KINGDOM* de Pierre Huyghe et Philippe Parreno

Installation vidéo. Durée : 6 min.



Illustration 2. *Ann Lee*, le personnage de manga ayant servi de coquille pour le projet *No ghost just a shell*.

L'œuvre a été présentée pour la première fois à l'exposition *No ghost just a shell*, tenue au Kunsthalle Zürich en 2002.

Pierre Huyghe est né en 1962 à Paris. Il expose depuis les années 90.

L'exposition est une initiative de Pierre Huyghe et Philippe Parreno. Ils ont acheté les droits de reproduction de Ann Lee, un personnage de manga, et ont demandé à des artistes d'interpréter le personnage.

Description

La version de Huyghe et Parreno de Ann Lee est une installation vidéo. L'image laisse voir le personnage, réduit à des fils de fer, marchant dans un site dénudé. Le paysage se résume à un relief synthétique animé. La topographie dynamique dans laquelle le personnage déambule est mise en mouvement par les modulations de la voix de l'astronaute Neil Armstrong décrivant ses impressions de la lune (une autre version semble exister où l'on entend le personnage de manga parlé avec une voix de synthèse créée à partir de la voix et la narration d'Armstrong).

Commentaire

Bien que n'ayant vu qu'un extrait vidéo de l'œuvre, il nous faut souligner la charge

intensément poétique de celle-ci. Elle exprime la solitude et l'intense mélancolie d'une marche dans ce qui finit par être un non-lieu.

Voilà une œuvre fort complexe à analyser du point de vue de l'espace. Pour certains, cette œuvre est une réflexion sur la notion de paysage imaginaire. L'œuvre ferait le constat d'une relation, imaginaire et construite, entre l'homme et son environnement. Nous y voyons, pour notre part, une articulation complexe entre les notions de lieu et de non-lieu. En effet, le personnage fantomatique marchant sans arrêt (et de manière absolument régulière) crée d'emblée l'impression d'une déambulation infinie, sans but et sans horizon. Puis, il y a ce paysage froid, gris, effilé et mobile. Il est composé de formes géométriques aux angles aigus qui tranchent le ciel noir de manière continue comme autant de lames s'élevant et se rétractant au gré des modulations de la voix d'Armstrong. Il s'agit ici, en définitive, d'un non-lieu occupé par la présence-absence, fantomatique, d'une figure humaine.

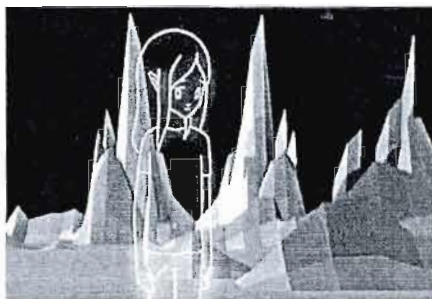


Illustration 3. Vidéogramme tiré de *One thousand kingdom* de Pierre Huyghe et Philippe Parreno

Ce non-lieu est réaffirmé par la voix de l'homme — voix masculine qui, en relation avec la figure de la jeune fille, donne une impression émotionnelle à l'ensemble. Cette voix, par le récit qu'elle fait, nous projette sur la lune. Et que représentent les expéditions lunaires, si ce n'est justement la conquête — dont certains rejettent même la véracité — d'un lieu hostile à toute vie, inaccessible au commun des mortels, trophée imaginaire; un non-lieu ? Cette voix calme, menacée par le bruit magnétique de la bande et par la réception radio, précaire au moment de l'enregistrement, semble émerger d'une lointaine époque. Elle nous projette dans un vide cosmique; espace intemporel et inhumain.

Mais, peut-être parce qu'il ne peut en être autrement, le non-lieu sombre en lui-même, comme si, par essence, il devait se mettre en abîme. C'est ainsi que l'œuvre se creuse, se suspend en elle-même, en explicitant le vide constitutif de tout espace virtuel.

L'ambivalence du personnage de *Strat* — s'exprimant par son incapacité à faire des choix éthiques déterminés, emprisonné dans une sorte de tremblement ontologique — fait écho à la marche sans but du personnage de manga. Tous deux sont dans un non-lieu du sens.

Il y a aussi dans cette œuvre une réflexion sur le lieu comme paysage. Celui-ci est tout à la fois décrit par les mots d'Armstrong et par les intonations de sa voix qui modulent la topographie du terrain. La voix humaine et les mots créent doublement le paysage : ils le créent dans l'imagination, par le pouvoir du langage, et ils le produisent visuellement, dans une sorte de redondance. Cette topographie du vide, du désert extrême qu'est l'environnement lunaire, est humanisée par la voix. Le "paysage, on le sait, est une création humaine, un phénomène de culture; la plus grande conquête de la lune aura été de produire un paysage là où c'est impossible. Dans *Strat*, de même, la figure et la voix du personnage humanisent des phénomènes et des événements, créent en quelque sorte un paysage imaginaire, un environnement humain, un habitat, un lieu.

2.2.3 ESSAY CONCERNING HUMAN UNDERSTANDING de Edouardo Kac et Ikuo Nakamura.

<http://www.ekac.org/Essay.html>

Installation sonore, interspèces, télématique et interactive.

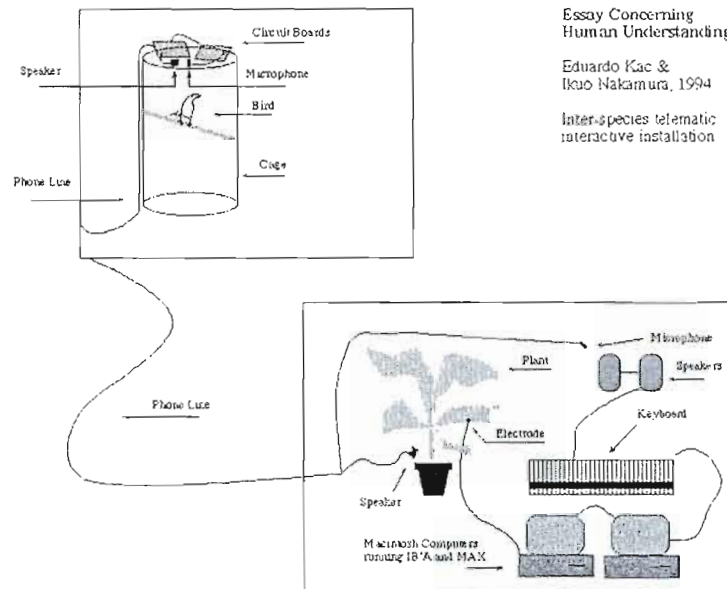


Figure 1. Représentation du dispositif de communication de *Essay Concerning Human Understanding* de Edouardo Kac et Ikuo Nakamura.

L'œuvre a été présentée pour la première fois dans le contexte de l'exposition de l'auteur intitulée *Dialogues*, en 1998. L'œuvre était simultanément présentée sur Internet, au Center for Contemporary Art of Kentucky, Lexington, et au Science Hall de New York. Edouardo Kac, artiste et théoricien, est actif depuis 1985.

Description

Un canari, à New York, et une plante, à Lexington, sont liés par le réseau téléphonique. Le chant du canari est transmis vers le lieu où est située la plante. Des haut-parleurs diffusent le chant de l'oiseau. Des électrodes, placées sur les feuilles de la plante, captent les réactions de

celle-ci aux impulsions sonores produites par les enceintes acoustiques. Les impulsions électriques sont analysées par le logiciel IBVA (Interactive Brain-Wave Analyzer).



Illustration 1. Le canari et le dispositif de diffusion et de captation sonore. *Essay Concerning Human Understanding* de Edouardo Kac et Ikuo Nakamura.

Cette information est transférée vers un autre ordinateur sur lequel roule le logiciel MAX. À l'aide d'un séquenceur MIDI, l'information contrôle une production sonore retransmise vers l'oiseau. Les sons électroniques sont préenregistrés, mais la durée et l'ordre sont déterminés, en temps réel, par les réactions de la plante.

Ici encore, n'ayant aucune archive audiovisuelle, il est impossible de juger de la dimension esthétique de l'œuvre. En tout état de cause, la dimension esthétique apparaît secondaire. Superficiellement, l'œuvre est un dispositif communicationnel. L'utilisation du réseau de téléphone impose d'emblée cette première lecture. Ce repérage conceptuel s'invalidé rapidement après une première analyse. En effet, comme aucune matière sémantique n'est échangée, l'impression tombe rapidement—il faut remarquer que l'artiste n'emploie pas le terme de communication. Ce qui intéresse ici, c'est l'interaction improbable du chant de l'oiseau, action instinctive de marquage du territoire, avec une plante. Deux règnes, dans l'ordre du vivant, se font signe à travers un dispositif de transduction qui passe par la matière sonore.



Illustration 5. Dispositif de diffusion sonore et de captation des réactions biomagnétiques de la plante. *Essay Concerning Human Understanding* de Edouardo Kac et Ikuo Nakamura.

La question qui se pose ici, en regard d'une réflexion sur la notion d'espace, concerne le concept de téléprésence. Dans son acception élargie, la téléprésence implique le prolongement d'un sens pour être en mesure d'expérimenter une réalité éloignée, ou un aspect de cette réalité. Une définition plus restrictive implique la possibilité d'une action dans le lieu en question — le téléphone à ce titre est une technologie de téléprésence. La recherche technologique tente d'élargir la qualité et le nombre d'aspects de l'expérience de la réalité. Dans quelle mesure donc, le concept de téléprésence est-il opérant dans la proposition ? L'oiseau réagit au son par un réflexe instinctif de délimitation d'un territoire. Il est de toute évidence trompé par le dispositif. Son territoire n'est pas menacé par une entité, celle-ci étant éloignée par l'espace et, plus encore, par le phylum biologique. La plante, aussi rudimentaire et non intentionnelle que soit son action, est finalement l'entité qui actualise la notion de téléprésence, car elle perçoit la présence de l'oiseau malgré la distance.

On osera dire que son *essai sur la compréhension humaine* est un test, car, outre le fait que la situation de communication entre la plante et l'animal est un artifice, le spectateur lui-même est entraîné dans un subterfuge. La technologie téléphonique est un dispositif de capture du spectateur. En effet, par l'utilisation du réseau téléphonique, le spectateur interprète d'emblée la situation comme étant un dialogue entre deux entités vivantes séparées par des centaines de

kilomètres, ce qui lui fait oublier la distance biologique des deux protagonistes. Cette distance génétique est d'ailleurs ce qui est le plus important et le plus signifiant, alors que l'éloignement physique est un prétexte, une commodité; la séparation des deux protagonistes n'est là que pour préciser, en quelque sorte, l'interaction sonore. Le lien téléphonique n'est donc là que pour *faire comme s'il y avait communication*. En conclusion, le seul espace dont on peut parler est celui que l'oiseau déploie par son instinct territorial dupé. Le titre de l'œuvre donne à penser que la communication humaine est un leurre, que toute communication est une transduction approximative.

2.2.4 MEART, THE SEMI LIVING ARTIST du groupe SymbioticA

<http://www.fishandchips.uwa.edu.au/project.html>

Installation télérobotique et biomachinique

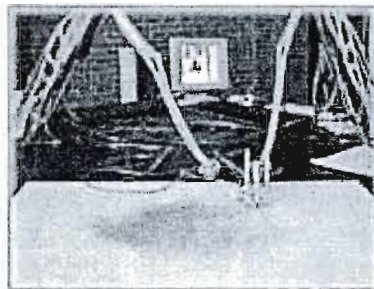


Illustration 6. Le bras dessinateur de l'œuvre *MEART, the semi living artist* de SymbioticA

SymbioticA est un centre de recherche de l'Université of Western Australia, établi depuis 2000 par le biologiste cellulaire Miranda Grounds, le neuroscientifique Stuart Bunt et l'artiste Oron Catts. L'œuvre a été présentée pour la première fois à l'exposition ARS Electronica de 2001, en Autriche.

MEART est une installation répartie entre deux (ou trois) lieux. Son *cerveau* est formé d'une culture de neurones dans un laboratoire d'ingénierie neuronal à l'Institut de Technologie d'Atlanta. Son *corps* est un bras robotique dessinateur. Ses *yeux*, une webcam qui capte le visage des visiteurs de l'exposition. Le cerveau, le bras et les yeux communiquent par le

réseau Internet. Le portrait numérique est envoyé à Atlanta. Le cerveau reçoit le portrait numérique des visiteurs. Il l'interprète et en fait un dessin.

L'œuvre est formée de quatre composantes :

- Wetware : culture de neurones de rats sur électrode
- Hardware : bras robotique dessinateur
- Software : interface entre le wetware et le hardware
- Webcam pour capter l'image des visiteurs
- Réseau Internet pour lier les composantes

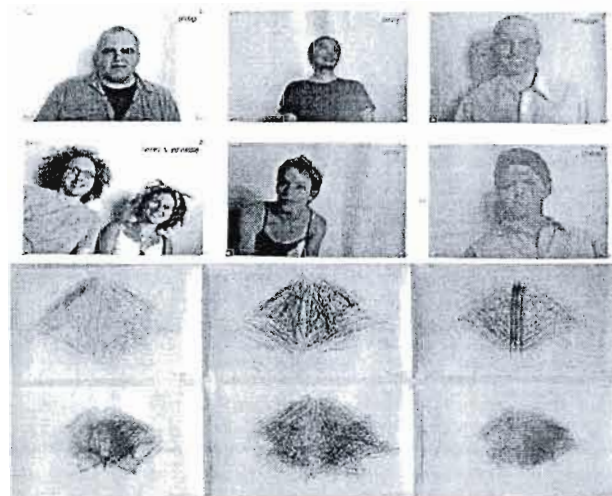


Illustration 7. Des visages captés et transmis à la colonie de neurone et l'interprétation de celle-ci. *MEART, the semi living artist* de SymbioticA

Description

Une image est capturée par une webcam dans le lieu d'exposition. Le résultat est compressé à 64 pixels, compression qui correspond à la structure de l'électrode qui sert de support à la colonie neuronale — il s'agit plus précisément d'une multiélectrode qui permet à la fois de capter l'activité électrique neuronale et d'envoyer des impulsions dans la colonie de neurones. L'image de 64 pixels est envoyée à Atlanta sous la forme d'une carte de stimulation.

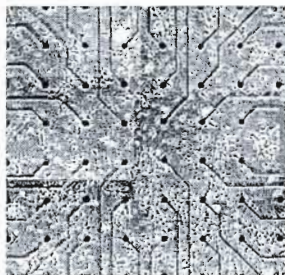


Illustration 8. La colonie de neurones sur l'électrode. *MEART, the semi living artist* de SymbioticA

Cette carte est diffusée par l'électrode dans le réseau neuronal. Un logiciel analyse l'information en provenance des 60 points qui forment la grille de l'électrode, information résultant de la réaction des neurones. Il transmet le résultat au bras dessinateur. Toutes les minutes, l'original est comparé au dessin en cours d'exécution. D'un point de vue algorithmique, on comprend que ce processus itératif sert à produire une carte différentielle, nécessaire à l'induction continue et variée de signaux, autrement monotones. D'un point de vue cognitif, cette mise à jour permet au cerveau semi-vivant de *voir* son action.

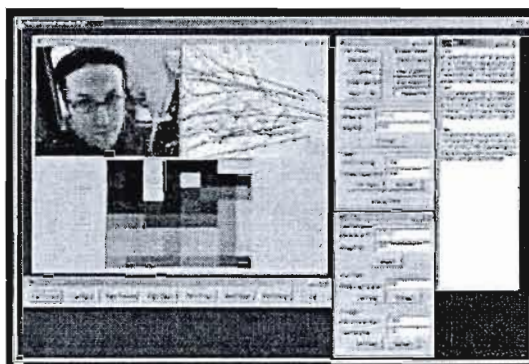


Illustration 9. Saisie visuelle de l'interface de la « vision » de *MEART, the semi living artist* de SymbioticA

Commentaire

De toute évidence, l'intérêt de cette œuvre ne se réduit pas aux résultats artistiques, par ailleurs médiocres, voire insignifiants d'un point de vue plastique. Son mérite vient du

questionnement épistémologique qu'elle produit ; elle questionne les notions de vivant, d'intelligence artificielle et, marginalement, la notion de création artistique.

Encore une fois, comment intervient la notion d'espace et de lieu dans cette œuvre ? Sous cet angle, l'œuvre problématise la notion d'organisme. Nous avons à faire, ici, à une entité délocalisée ayant un comportement assimilable à un organisme. L'organisme, selon la biologie, se doit d'être contenu en lui-même, d'être auto-organisé et fermé partiellement à l'environnement tout en effectuant des communications avec celui-ci, principalement pour maintenir sa survie. Formé par des molécules organisées, de manière de plus en plus complexe à mesure que le point de vue se déplace de manière ascendante dans la structure, l'organisme doit se comporter de manière unitaire pour maintenir l'apport d'énergie nécessaire à son développement et de sa survie. En bref, il se doit d'être auto-organisé et autopoïétique. Certaines propositions de la morphogenèse parlent de l'organisme en termes de pli. Celui-ci serait une structure complexe de plis et replis, le qualifiant comme surface unique infiniment repliée. Ce que cette proposition remet en cause, par rapport à la perception commune, est que l'organisme ainsi défini ne peut plus se prévaloir, au sens strict, d'une intériorité absolue.

L'organisme devra être formé d'organes de perceptions, d'analyses des perceptions et de fonctions motrices lui permettant des déplacements et des actions dans son environnement (ces deux derniers points appartenant exclusivement aux animaux et aux unicellulaires en excluant les végétaux).

Remarquons d'abord que la délocalisation des fonctions de l'entité qui nous occupe révèle l'intention, de la part des concepteurs, de complexifier la notion d'organisme. On admettra que la *chose* aurait très bien pu être rassemblée en un seul lieu. Cet écartèlement des éléments constitutifs ajoute une dimension sémantique en s'adjoignant l'apport du réseau Internet. La globalisation et l'intelligence collective du réseau ajoutent un niveau d'incertitude et de vertige conceptuel dans la perception du spectateur. Elle pose la question épistémologique de la limite pour la définition d'une entité. En ce qui a trait aux fonctions que l'on retrouve dans l'entité vivante—mobilité, apport d'énergie, interaction avec le milieu

— l'organisme semi-vivant se qualifie encore une fois, de manière problématique. Sur le plan de la conservation de son existence, rien dans son fonctionnement ne nous permet de maintenir la comparaison avec un véritable organisme. En effet, l'organisme semi-vivant est complètement passif par rapport au besoin qui lui permettrait de se maintenir en activité. Du point de vue de la mobilité et de l'interaction avec le milieu, toutefois, tout indique qu'il s'agit d'une entité organisée. Mais cette organisation, sans l'élément neurologique, ne serait en définitive qu'un autre robot, un dispositif cybernétique.

Nous en sommes donc au point nodal de l'œuvre : la présence d'un réseau neuronal dans le dispositif cybernétique. Il est important, dans une première approche, de souligner l'argument des chercheurs concernant les protocoles de recherche en neurologie. Ceux-ci expliquent que le projet propose des bases novatrices en ce sens qu'il met une culture neuronale en rapport avec un milieu, reproduisant ainsi les conditions de développement de tout cerveau. Ce qui fascine et questionne ici, c'est justement le fait qu'une culture de quelques milliers de neurones disséminés sur une multiélectrode ait accès au monde extérieur. Il faut noter aussi que les impulsions électriques qui apportent l'information sont en quelque sorte identiques à ce qui caractérise l'activité neuronale. Par contre, on ne peut manquer de voir que la similarité s'arrête là puisque, contrairement à l'activité neuronale visuelle qui met en ordre cette information, les neurones, ici, agissent littéralement à l'aveuglette, par simple réaction bioélectrique !

Le dessin qui en résulte, que certains qualifieront de barbouillage, ne témoigne pas d'une auto-organisation des neurones.

L'œuvre pose malgré tout de nombreuses et intéressantes questions sur les notions de présence, de lieu d'existence et sur la question de l'environnement pour des entités cybernétiques.

À la différence de Strat, qui fait des prélèvements de flux sur des distances variées, voire variables — quand on pense au satellite qui récolte des données sur l'activité stellaire ou sur

les indices boursiers dont les actionnaires changent ou sont en mobilité — ici, tout est irrémédiablement circonscrit.

2.3 CONCLUSION

L'analyse d'un corpus nous aura permis d'investiguer la notion d'organisme dans le champ des pratiques artistiques. La dernière œuvre en particulier nous aura éclairé sur la notion de métabolisme. On pourra donc considérer que cette dernière œuvre est un organisme, mais sans fonction métabolisante — ce que *Strat* possède. Qu'est-ce donc qui fait de *Strat* un métabolisme et en quoi, dans cette perspective, est-il autopoïétique, alors que tout organisme ou métabolisme doit répondre à ce critère ? En tant, précisément, que métabolisme expressif, les informations lui sont à la fois matériaux et énergie. En tant qu'entité expressive, l'information a, pour ce métabolisme, une fonction énergétique, puisqu'elle l'influence — elle produit des variations sonores et visuelles — mais elle est aussi à considérer comme son milieu, puisque *Strat* dépend des variations (*événements*) survenant dans ce milieu¹⁸.

Est-ce que *Strat* est autopoïétique ? Oui et non. Au niveau strictement matériel et systémique, il n'y a que le vivant qui puisse répondre à cette exigence formulée par Varela¹⁹. Mais grâce à la théorie des systèmes²⁰, Félix Guattari aura élargi la notion²¹. Selon cette définition, l'on pourra conclure que *Strat* est autopoïétique.

¹⁸ Voir SCHÉMA CONCEPTUEL, LE MÉTABOLISME dans l'appendice A.1 (ou l'élément n° 1 du DVD) pour saisir comment les informations sont *métabolisées* par *Strat*.

¹⁹ Varela, Francisco J. *Autonomie et connaissance. Essai sur le vivant*. Paris : Éditions du Seuil, 1989, 247 p.

²⁰ Un système est un nombre x d'objets liés par un nombre x de relations. Le système se définira selon que tout objet du système considéré ne peut être retranché sans que le réseau de relations ne soit brisé. Mais comme les réseaux relationnels au sein de la réalité sont innombrables, à quel moment peut-on *arrêter* un réseau donné et le considérer comme un système ? Cela dépendra du problème considéré. Les relations seront intéressantes ou non, selon l'observateur.

²¹ Voir SCHÉMA CONCEPTUEL, LE MÉTABOLISME dans l'appendice A.1 (ou l'élément n° 1 dans le DVD).

CHAPITRE III

L'ŒUVRE ET SA RÉALISATION

Il sera question ici de la production de Strat, de la réalité de l'œuvre en tant qu'ensemble installatif¹, de sa réalité numérique et réseautique², de sa conception esthétique et, finalement, de la liste de tous les éléments physiques qui la composent³.

3.1 ASPECT DESCRIPTIF

L'œuvre devrait être présentée dans une salle d'exposition conventionnelle (galerie, musée ou espace multifonctionnel communément appelé Boîte Noire). En entrant dans la pièce, le spectateur voit en projection vidéo l'image d'un homme nu. Son corps et sa voix ont des caractères androgynes. L'homme lit. Son accent ne laisse deviner aucune origine précise. Il est bègue. À sa droite, il y a un écran de même dimension sur lequel est projeté un graphique animé⁴. Au centre de la pièce, face au personnage virtuel, un objet modulaire de grande dimension⁵. On y voit des plantes, des moteurs, des mécanismes en mouvements, des lampes, etc. Il est composé entre autres de vivariums, dont les conditions de vie sont contrôlées par un programme. Quatre ordinateurs reliés entre eux et à l'objet modulaire sont disposés sur une table. L'espace baigne dans une semi-obscurité, alors que nous sommes enveloppés par une ambiance sonore.

L'homme fait la lecture de textes scientifiques (biotechnologies, clonages, bioéthiques, etc.) et sacrés (Bible, Coran, mythes africains) concernant la création de l'homme. Des traitements visuels et sonores transforment l'image et la voix du personnage vidéographique. La seconde projection fait voir un diagramme composé de chiffres et de courbes de données. Il s'agit d'une représentation en temps réel de la fluctuation de diverses données informatiques. Le diagramme donne à lire l'identité des flux d'informations (ex. : vitesse du vent) et sur quels

¹ Voir les éléments n° 2.1, 2.2 et 2.3 dans le DVD.

² Voir élément n° 3 et 4 dans le DVD.

³ Voir élément n° 5 dans le DVD.

⁴ Voir élément n° 6 dans le DVD.

⁵ Voir élément n° 7 dans le DVD.

paramètres ils agissent dans la composition dynamique visuelle et sonore du moment (ex. : le vent module l'intensité de l'ambiance sonore).

Les flux d'informations sont environnementaux (météorologique, sismique, océanique, solaire), sociaux (indices boursiers) et biologiques (capteurs biométriques dans les vivariums qui composent l'objet modulaire au centre de la pièce).

3.2 ASPECT COMPOSITIONNEL

3.2.1 Architecture informatique du dispositif²⁷

Le dispositif se compose de 7 modules informatiques écrits en MAX.

1. **Data source** récolte les informations
2. **Events** (ou Événements) observe les variations et appelle les scénarios
3. **Netrix** distribue les flux de données vers les modules vidéo, audio et intervient sur les processus des vivariums
4. **Module audio**
5. **Module vidéo**

Il y a deux modules périphériques à ce premier réseau, soit les **Lois de la nature**²⁸, qui contrôlent les conditions de vie dans les vivariums et les **Humeurs de Michael** — il s'agit du nom véritable du lecteur — qui déterminent le choix, à travers la banque de *films*, des textes que le personnage lira.

Des algorithmes détectent les variations remarquables pour ces différents flux d'informations qui alimentent le dispositif — par ex. : hausse inhabituelle du prix du brut, chute de la pression barométrique, etc. Ces moments singuliers, déterminés à partir du bruit informationnel, constituent des *événements*. Un *événement* appelle un *scénario*, c'est-à-dire une distribution des flux de données informatiques vers les paramètres de traitements visuel et sonore du personnage, de sa voix et de l'ambiance sonore. Le *scénario* a aussi une vocation éditoriale puisqu'il détermine quelle catégorie de textes est entendue (textes scientifiques ou

²⁷ Voir élément n° 4 dans le DVD

²⁸ Voir SCHÉMA CONCEPTUEL, LE MÉTABOLISME dans l'appendice A.1 ou l'élément n°1 du DVD.

sacrés). Le *scénario* modifie donc les compositions esthétiques, le choix éditorial des textes lus et les conditions de vie dans les vivariums —ceux-ci, en tant que dispositifs tout à la fois contrôlables et producteurs d'informations, apportent une dimension de rétroactivité dans l'installation. La forme générale d'ensemble de l'élément architectural rappelle schématiquement une silhouette humaine.

Les *événements* et les *scénarios* sont liés par une relation de cause à effet. Ces relations peuvent être logiques (par ex. : l'augmentation du déversement d'engrais dans l'aquarium à la suite d'une augmentation des gains boursiers de DOW Chemical), métonymiques, analogiques (bruit audio submergeant l'espace sonore et reproduisant analogiquement les brouillages dans les communications radio qui peuvent survenir pendant une forte production de radioactivité solaire), ironiques (le robot dans la sculpture s'agitent quand le Dow Jones est en baisse), etc. L'œuvre, tant au niveau conceptuel que formel, se présente comme une composition orchestrale de tensions entre plusieurs régimes de signes. Les différents langages — numérique, informationnel, scientifique, verbal, sonore et visuelle — tout en maintenant leur autonomie, finiront par fusionner et composer des zones d'*indiscernabilité*²⁹. Ces nombreux réseaux de signes cohabitent dans un rapport rhizomatique dynamique et transformationnel. L'œuvre tout entière est donc à concevoir comme la création de zones critiques d'insularités et de voisinages. Elle renvoie à cette hétérogénéité constitutive dans le procès de composition des identités individuelles et collectives. Elle fait apparaître comment les subjectivités sont des agencements débordant de toute part les individuations clôturées. Les subjectivités sont continûment traversées de part en part par le socius et le cosmos.

3.2.2 Pôles esthétiques

- L'œuvre dans son ensemble se présente comme une entité signifiante hétérogène. Elle renvoie à la réalité perçue comme matrice d'événements disparates incessants. L'esthétique d'ensemble est marquée par cette hétérogénéité constitutive du réel. La disparité, le morcellement (dimension spatiale) et la rupture, la syncope (la

²⁹ Deleuze, Gilles. *Différence et répétition*. Paris : Presses universitaires de France, 1968, 411 p.

dimension temporelle) renvoient à la notion de chiasme. Même chose pour les dimensions visuelles et sonores qui seront, elles aussi, redevables de cette hétérogénéité.

- Un télescopage à double mouvement continu entre des espaces molaires et des espaces moléculaires constitue le fondement dynamique de l'œuvre. Ce télescopage incessant renvoie à la notion d'écologie, d'interdépendance des phénomènes.
- Deux pôles directeurs existent sur le plan plastique : une esthétique froide, technoscientifique et rationnelle s'oppose à une esthétique chaude et organique.

3.2.3 Élément 1 : le Personnage

Il opère une coupure radicale sur le plan esthétique par rapport à l'ensemble. L'image d'un jeune homme nu (le lecteur) sur fond blanc compose le motif de base. Cette image se transforme de manière continue. Celui-ci apparaît sous toutes sortes de modalités esthétiques. Il passe d'un état d'illisibilité (bruit visuel, éblouissement, etc.) à une saturation de coloris, à l'intrusion de motifs et de textures sur la peau, etc. Machine de composition scénaristique, le dispositif propose une hétérogénéité de motifs esthétiques. L'esthétique visuelle se déploie de l'abstraction à l'expressionnisme, du chatoiement baroque à l'esthétique numérique. Le corps et le visage subissent des incrustations de formes géométriques dynamiques, sont colorés de manières artificielles et crues ou, encore, sont liquéfiés jusqu'au monstrueux, etc.

L'espace sonore, quant à lui, se compose de deux dimensions : l'espace de narration et l'ambiance sonore. Les deux sont modulés et passent de l'inaudible au vacarme assourdissant, de la lisibilité à l'abstraction, de l'émergence à la disparition. Le son environne le spectateur, alors que la voix du personnage provient du lieu de diffusion de l'image. Source radio, chants et musiques folkloriques, discours politiques, etc. sont utilisés et plus ou moins traités, donc plus ou moins identifiables. La voix du personnage sera toujours plus ou moins traitée par granulation, redoublant ainsi numériquement le bégaiement du lecteur.

3.2.4 Élément 2 : le Diagramme (ou le visualisateur)

Une seconde projection fait voir un diagramme³⁰ animé composé de chiffres et de courbes en transformations permanentes. Il s'agit d'une représentation en temps réel de la fluctuation de diverses données informatiques. Le diagramme donne à lire la source des flux d'informations (activité éolienne, sismique, etc.) et sur quels paramètres ils agissent dans la composition dynamique visuelle et sonore du moment. Cet écran agira comme une cartographie de l'œuvre. En explicitant la composition plastique, l'écran crée une tension entre la dimension expressive et la dimension programmatique. L'écran est informatif. Chaque *scénario* ou composition portera un titre. On aura, par exemple, *Activité boursière ImClone à la hausse* ou encore *Taux critique de production UV*, etc.

3.2.5 Élément 3 : l'Élément sculptural³¹ (ou le Totem³²)

Dans l'espace d'installation, l'objet sculptural modulaire renferme des vivariums; culture de maïs en vase clos, culture de colza dans un système aéroponique, pommes en décomposition, aquarium rempli d'eau dans lequel se déverse, selon les *événements*, un engrais chimique. Certains processus biologiques sont analysés et intégrés comme source locale d'informations grâce à des capteurs biochimiques. Les conditions biologiques minimales des vivariums sont gérées informatiquement — exposition lumineuse, contrôle de température, arrosage, etc. Gérés cybernétiquement, ces vivariums sont donc susceptibles de manipulations externes et à distance. En tant qu'éléments à la fois producteurs d'informations et contrôlables, les vivariums introduisent la notion de rétroaction (*feedback*) dans l'installation. Ces vivariums entretenus par un système cybernétique soulignent l'interdépendance des systèmes et convoquent, de nouveau, le concept d'écologie, mais, cette fois, dans son acception commune, tout en plaçant l'œuvre dans le champ des pratiques bio-télématiques et de vie artificielle.

³⁰ Voir l'élément n° 6 dans le DVD.

³¹ Voir l'élément n° 7 dans le DVD.

³² « J'en suis vite arrivé à nommer l'élément modulaire de cette manière parce que cet élément se compare aisément à l'objet condensateur de force magique et marqueur d'un territoire de la culture des Premières Nations de l'Ouest canadien. L'assemblage des vivariums n'est pas sans quelques analogies avec celle des animaux et de leur force dans les structures totémiques ».

L'objet sculptural est inspiré par l'esthétique de la recherche scientifique : modules blancs d'où sortent des câblages électroniques, senseurs biochimiques. La forme de cet objet renvoie, de loin en loin, à une silhouette humaine. Il est en vis-à-vis avec la projection du personnage. Est-il son double physiologique, son incarnation sur le plan biologique, le rappel que son existence est biologiquement déterminée ? L'activité biologique de la sculpture renvoie à l'activité d'un corps : consommation d'énergie, de matière, activités de croissance et de décroissance. Double psychotique dissocié comme le corps du schizophrène ? Il serait judicieux de diffuser, par le haut-parleur situé dans la sculpture, les discours adverses que livre le personnage vidéo. Il serait possible de diffuser, par exemple, des textes sur le clonage, alors que le personnage virtuel récite des textes d'origine religieuse. La sculpture est tout à la fois un véhicule de l'esthétique froide, technoscientifique, et de l'esthétique organique, par les éléments vivants qui la composent.

Les plateformes informatiques, aux nombres de quatre, sont présentes dans l'espace. Elles complètent l'environnement et accentuent l'esthétique technoscientifique.

3.4 ASPECT MATÉRIEL

HARDWARE

Senseurs biochimiques

- Dioxyde d'oxygène, pH, oxygène, carbone, thermomètre

Station météorologique

- Activité éolienne, pression barométrique, radiation solaire au sol, intensité des rayons ultraviolets, température, taux d'humidité, pluie

Satellite de surveillance solaire (Internet)

- Taux de radioactivité solaire

Activité boursière (Internet)

- Bourse de New York, ImClone Corp, Dow Chemical, Monsanto, cours du brut

Senseurs d'activité sismique (Internet)

- Chine, États-Unis, Australie, Madagascar

Mouvement des marées (Informatique)

- Programme (script) établi d'après les données de la région de Matane au Québec

Totem - élément sculptural

- 3 vivariums, 2 cerveaux moteurs, 1 robot composé de 3 cerveaux moteurs, 1 pompe à eau, 1 lampe 500 W, 1 lampe 1000 W, 2 ventilateurs

4 plateformes informatiques

2 projecteurs vidéo

1 console audio et 7 enceintes

WETWARE

- 1 plant de colza (OGM) 4 plants de maïs (OGM), cyanobactéries

SOFTWARE

- MAX MSP JITTER

CONCLUSION

Nous avons vu, tout au long de ces pages, les perspectives sur l'œuvre se déplacer, glisser et prendre soudainement un autre sens. Nous aurons éclairé le projet de recherche à la lumière de mes créations personnelles et interrogé la notion de corps et d'organisme d'un point de vue topologique. Nous l'avons noté dans l'introduction, cette réflexion est presque un après-coup de la conception et de la réalisation. C'est ainsi qu'à un certain moment, à la suite des déplacements conceptuels qui sont survenus, la structure théorique s'est mise à résonner.

CONSÉQUENCES DES DÉPLACEMENTS CONCEPTUELS

Qu'est-ce qui s'est ainsi transformé ? Nous avons vu au premier chapitre que la notion de personnage réduit la portée théorique, signifiante et expressive de l'œuvre, et qu'il vaut mieux parler d'un « agent d'énonciation ». Il s'est aussi avéré que la notion de généalogie, bien qu'éclairante en ce qui concerne notre processus de création, se révélait moins fertile en ce qui concerne l'œuvre proprement dite. C'est ainsi que nous en sommes arrivé à délester l'idée d'une généalogie, comme celle de personnage, pour adopter la notion d'entité. En tant que foncièrement hétérogène et virtuelle, celle-ci nous aura permis, pour ainsi dire naturellement, d'éclairer l'œuvre selon une ontologie immanente, à savoir la notion d'hétérogénèse machinique.

L'œuvre s'est mise à produire d'intenses résonances signifiantes en l'identifiant comme figure métonymique de la mécanosphère, c'est-à-dire dans la perspective d'un phylum machinique.

Dans le deuxième chapitre, nous avons été à même de voir que la notion d'organisme était inapplicable à tous les dispositifs cybernétiques, sauf en transposant la notion au niveau conceptuel, en la virtualisant — en faisant abstraction de sa réalité systémique concrète ! Il n'y a que dans cet allègement immatérialisant du dispositif que la notion aura *quelque chance de survie* — si je puis dire — et que l'on pourra considérer la possibilité auto-organisationnel de tout dispositif.

Comment dépasser l'idée d'auto-organisation même, encore grossière en regard de l'autopoïèse ? Comment dépasser aussi la réduction qui se produit quand on juge un dispositif à la mesure de sa conception seulement ? Comment intégrer toutes les dimensions qui composent chaque machine (matériel, sémiotique, esthétique, éthique, écologique, etc.) ? Pouvons-nous concevoir que les machines débordent leur univers matériel, qu'elles sont composées d'immatériaux ? Et si elles se reproduisaient ? Répétons-nous : toute machine ou outil provient d'un phylum infini. La machine intègre en elle des dimensions physiques, imaginaires, politiques, conceptuel, économiques. Elle est la résultante d'une hétérogenèse. C'est ainsi que toute machine fait machine avec une autre, à l'infinie.

UNE ŒUVRE ÉCOSOPHIQUE?

Il apparaîtra maintenant évident qu'une détermination travaille ce texte, qu'une volonté est à l'œuvre; recentrer les notions proposées dans le titre vers un cadre théorique qui tienne compte de la *multidimensionnalité* de la proposition.³³ Ce sont les portées écologiques et politiques de l'œuvre qui peinent à émerger, alors que les éléments sont là, de manière fragmentaire, tout au long du texte.

Ce cadre, il s'impose de soi; la notion d'*écophilosophie* de Félix Guattari. De manière succincte, de quoi s'agit-il ? Celui-ci expose les bases d'une nouvelle praxis sociale intégrante qui tient compte à la fois de l'environnement, du social et de l'individu. Il utilise le paradigme écologique comme cadre d'analyse et comme logique d'intervention. Le paradigme écologique lui permettra de lier les trois dimensions en une seule réalité dynamique. Son projet écosophique est donc une pratique éthico-politique, guidée par une hétérogenèse englobant la biosphère, la mécanosphère³³ et les singularités subjectives.

Où sont les enjeux politiques dans le projet ? Bien sûr, le choix des indices boursiers suppose une position critique par rapport au système techno-capitaliste qui est le nôtre³⁴. On notera ensuite que les notions de changement climatique et de pollution sont abordées, ce qui fait de

³³ La mécanosphère est un univers de référence humain, compris comme un écosystème englobant la biosphère. Elle intègre toute les dimensions culturelles humaines et les objets, la science, l'art, la technologie, le langage, etc.

³⁴ La finance y est représentée, de même que l'industrie du clonage, la chimie industrielle, l'industrie de la génétique végétale et le cours du brut.

l'installation une œuvre concernée par l'environnement. Mais en ébranlant l'hypothèse de départ, qui voulait que la représentation audiovisuelle soit considérée comme un personnage et qu'une enquête généalogique sur sa genèse était possible, deux concepts ont pris le relais; il s'agit des notions de phylum machinique³⁵ et d'agent d'énonciation³⁶.

Nous avons abordé plus haut, la notion de *composantes temporaires de subjectivité*³⁷ quand nous discutons de l'unité du personnage dans *Faux Fluides*. Ces *composantes de subjectivité* sont la structure même du sujet pour Guattari. Celui-ci est pour lui un agent d'énonciation, et en tant que tel, il est toujours en processus de composition subjective³⁸. Ces compositions sont à concevoir comme des territoires existentiels ayant la particularité de *travailler chacun à sa propre affaire* en quelque sorte. Ils sont indépendants les uns des autres et pourront, à la limite, être adverses — *jusqu'où ?*, voilà la limite pathologique. Les territoires ont leurs devenirs, leurs dangers — œdipianisation, paranoïa — et leurs logiques processuelles. Le sujet est celui qui rend compte de ces processus, il est la part résiduelle de ces *machinations*, un témoin; il est un agent d'énonciation. C'est ainsi que *Strat* apparaît comme une figure du sujet Guattarien, c'est-à-dire un *agent d'énonciation*, tout en entraînant le spectateur dans cette voie sur les plans esthétique et expérimentiel³⁹.

À travers *Strat*, le sujet contemporain apparaît comme une entité faite de nombreuses couches de sédiment. Il est porteur de discours et de valeurs qui, dans l'espace intérieur, produisent des territoires existentiels. Le sujet ainsi défini est destitué d'une fictive conception unifiée. Mais, tout comme la notion de strate en géologie ne se réduit pas à des couches successives et hermétiques de sédiments, il y a, d'un point de vue moléculaire, une série d'inframilleux, de zones d'indécidabilité entre les sédiments au lieu des limites apparentes du point de vue molaire — les espaces imaginaires et symboliques de l'individu comportent des zones de voisinage. Toute une plasticité de la limite agite les subjectivités singulières. La réalité du sujet contemporain est morcelée par les savoirs et les mouvements sociaux, par la dilatation

³⁵ Infra p. 16

³⁶ Infra p. 6

³⁷ Infra p. 8

³⁸ Suivant cette proposition, la pratique psychanalytique doit repérer dans le discours ce qui ne trouve pas de formulation adéquate; ce sont ces énoncés qui portent les dangers de dérives fascistes, de xénophobie, de violence, etc.

³⁹ En effet, la proposition de recherche reproduit en quelque sorte ce processus, puisque la disparité sémiotique et plastique de l'œuvre entraîne le spectateur dans une expérience de *composition temporaire* et discontinue.

de la notion de réalité provoquée par les espaces virtuels et les technologies télémétriques. Conséquemment, le sujet est constamment travaillé par la complexité des liens qui le déborde de toute part.

APPENDICE A

A.1 SCHÉMA CONCEPTUEL, LE MÉTABOLISME

LOI DE LA NATURE

Il s'agit des fonctions de base pour le maintien de chaque micro-milieu. Ex 1 : Le cycle idéal de la serre aéronique est un jet de 3 sec au 30 min. Ex 2 : L'éclairage des serres est rythmé par le cycle des marées. Ces fonctions de maintenance peuvent être contrecarrées par les événements.

INPUTS INTERNET

Indices boursiers, Météorologiques, Sismographiques, Marée, Activité solaire.

TOTEM

Il produit des informations et subit des variations suite aux événements.

VISUALISATEUR

Il permet de lire en temps réel les flux de données de même que la façon dont ils entrent en relation dans le système.

ÉVÉNEMENTS

C'est le dépassement d'une norme pour un flux particulier d'information. Il a pour effet de déclencher des scénarios. Ex 1 : L'indice Dow Jones est interprété chaque minute. Si l'indice dépasse la moyenne basse de l'année précédente, il y a événement Majeur. Ex 2 : La production de carbone ds la serre du maïs peut dépasser une norme critique ; événement Majeur.

Voir Événements/scénarios

SCÉNARIOS

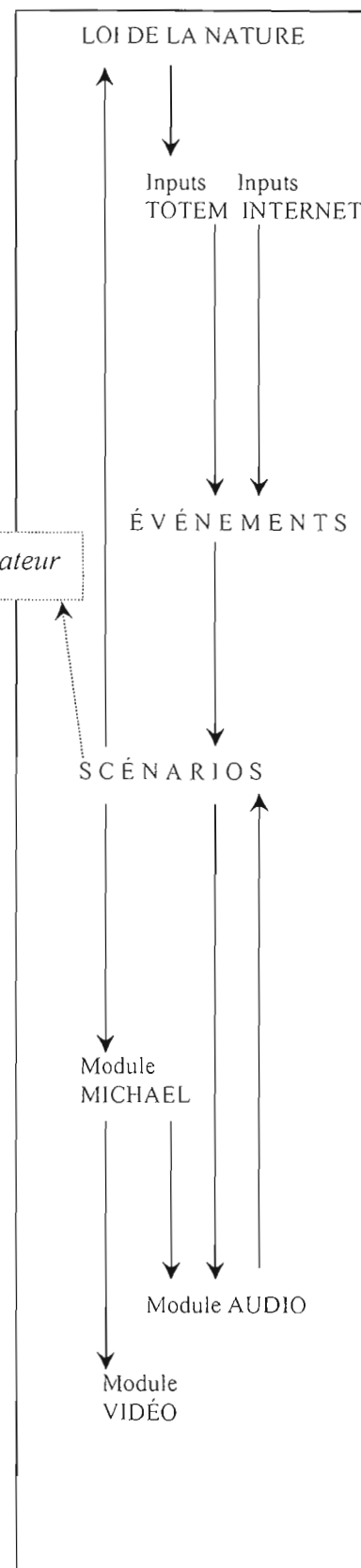
Écriture et organisation des relations. Programmés dans NETRIX, ils mettent en lien les inputs en temps réel avec le module MICHAEL et les modules de traitements

MICHAEL

Les lectures sont rassemblées par catégorie: 1 - Textes biotechnologies 2 - Textes sacrés/ genèse 3 - Opinions de Michael sur le clonage, la religion 4 - Commentaires sur son handicap 5 - Affects : impatience de Michael, désarroi, amusement, etc. 6 - Textes biotech. et sacrés traitants spécifiquement de la vie et de la mort. À la fin de chaque film, le module choisit une catégorie d'après une pondération. La pondération est variée par les scénarios.

VIDÉO ET AUDIO

Les modules de traitements vidéo et audio reçoivent les données en temps réel en provenance du réseau Internet et des senseurs du totem. La distribution des données sur les paramètres des modules concernés est la conséquence du scénario en cours.



APPENDICE B

B.1 CONTENU DU DVD

- 1- SCHÉMA_CONCEPTUEL_MÉTABOLISME. PDF
- 2- ARCHIVAGE VIDÉO
 - 2.1 STRAT_DAÏMON. ARCHIVAGE VIDÉO DE LA RÉSIDENCE À DAÏMON, 2003, DURÉE 4 MINUTES. QUICKTIME.
 - 2.2 STRAT_BOITENOIRE. ARCHIVAGE VIDÉO DE LA RÉSIDENCE À CONCORDIA, 2008, DURÉE 4 MINUTES. QUICKTIME.
 - 2.3 STRAT_IMAGES FIXES SOUS FORME DE DIAPORAMA. 2003, DURÉE 4 MINUTES 38 SECONDES. QUICKTIME.
- 3- ÉVÉNEMENTS & SCÉNARIO. PDF
- 4- SCHÉMA INFORMATIQUE. PDF
- 5- SCHÉMA TECHNIQUE. JPEG
- 6- IMAGE DU DIAGRAMME.PDF
- 7- ÉLÉMENT SCULPTURAL (LE TOTEM). JPEG

LISTE DES ILLUSTRATIONS

ILLUSTRATION 1. SAISIE VISUELLE TIRÉE DU SITE WEB <i>POLITICAL LANDSCAPE</i> , <i>EMOTIONAL TERRAIN</i> DE JOHN KLIMA.....	20
ILLUSTRATION 2. <i>ANN LEE</i> , LE PERSONNAGE DE MANGA AYANT SERVI DE COQUILLE POUR LE PROJET <i>NO GHOST JUST A SHELL</i>	22
ILLUSTRATION 3. VIDÉOGRAMME TIRÉ DE <i>ONE THOUSAND KINGDOM</i> DE PIERRE HUYGHE ET PHILIPPE PARRENO.....	23
ILLUSTRATION 4. LE CANARIE ET LE DISPOSITIF DE DIFFUSION ET DE CAPTATION SONORE. <i>ESSAY CONCERNING HUMAN UNDERSTANDING</i> DE EDOUARDO KAC ET IKUO NAKAMURA.....	26
ILLUSTRATION 5. DISPOSITIF DE DIFFUSION SONORE ET DE CAPTATION DES RÉACTIONS BIOMAGNÉTIQUES DE LA PLANTE. <i>ESSAY CONCERNING HUMAN UNDERSTANDING</i> DE EDOUARDO KAC ET IKUO NAKAMURA.....	27
ILLUSTRATION 6. LE BRAS DESSINATEUR DE L'ŒUVRE <i>MEART, THE SEMI LIVING ARTIST</i> DE SYMBIOTICA.....	28
ILLUSTRATION 7. DES VISAGES CAPTÉS ET TRANSMIS À LA COLONIE DE NEURONE ET L'INTERPRÉTATION DE CELLE-CI. <i>MEART, THE SEMI LIVING ARTIST</i> DE SYMBIOTICA.....	29
ILLUSTRATION 8. LA COLONIE DE NEURONES SUR L'ÉLECTRODE. <i>MEART, THE SEMI LIVING ARTIST</i> DE SYMBIOTICA.....	30
ILLUSTRATION 9. SAISIE VISUELLE DE L'INTERFACE DE LA « VISION » DE <i>MEART, THE SEMI LIVING ARTIST</i> DE SYMBIOTICA.....	30

LISTE DES FIGURES

FIGURE 1. REPRÉSENTATION DU DISPOSITIF DE <i>COMMUNICATION</i> DE <i>ESSAY CONCERNING HUMAN UNDERSTANDING</i> DE EDOUARDO KAC ET IKUO NAKAMURA.....	25
--	----

BIBLIOGRAPHIE

- Baudrillard, Jean. *Simulacre et simulations*. Paris : Éditions Gallimard, 1981, 237 p.
- De Landa, Manuel. *A thousand years of non-linear history*. New York : Swerve Edition, 2000, 333 p.
- Deleuze, Gilles. *Francis Bacon : logique de la sensation*. Paris : Éditions La Différence, 1997, 246 p.
- Deleuze, Gilles et Félix Guattari. *Mille Plateaux. Capitalisme et schizophrénie*. Paris : Éditions de Minuit, 1980, 645 p.
- Deleuze, Gilles et Félix Guattari. *Qu'est-ce que la philosophie ?* Paris : Éditions de Minuit, 2005, 206 p.
- Diner, Simon. *Art et cybernétique. Éloge du simulacre*, 2006, 114 p.
<http://web.cast.free.fr/webcast20/SimonDINER-Art-et-Cybernetique.pdf>. Consulté pour la dernière fois le 12 mai 2008.
- Edelman, Gerald M. *Biologie de la conscience*. Coll. « Sciences ». Paris : Éditions Odile Jacob, 1992, 368 p.
- Fourquet F., *Une intuition de Félix Guattari*, Revue du Mauss 2007/1, n° 29, p. 555-568.
http://www.cairn.info/search.php?WhatU=fourquet&Auteur=&doc=N_RDM_029_0555.htm&ID_ARTICLE=RDM_029_0555&DEBUT=#HIA_1.
Dernière consultation le 12 mai 2008.
- Guattari, Félix. *Chaosmose*. Coll. «Espace critique». Paris : Éditions Galilée, 1992, 186 p.
- Gillot, P. *Corps et individualité dans la philosophie de Spinoza*. Methodos, 3 Figures de l'irrationnel. 2003, <http://methodos.revues.org/document114.html>. Consulté pour la dernière fois le 12 mai 2008
- Hutzler, Guillaume, Bernard Gortais and Alexis Drogoul. « The Garden of Chances : A Visual Ecosystem », *Leonardo*, vol. 33, n° 2, 2000, pp. 101-106
[http://www.jstor.org/sici?sici=0024-094X\(2000\)33%3A2%3C101%3A%22GOCAV%3E2.0.CO%3B2-T&cookieSet=1](http://www.jstor.org/sici?sici=0024-094X(2000)33%3A2%3C101%3A%22GOCAV%3E2.0.CO%3B2-T&cookieSet=1)
- Lévy, Pierre. *La machine univers : création, cognition et culture informatique*. Paris : Éditions La Découverte, 1991, 239 p.
- Macy, Joanna, *Mutual causality in buddhism and general system theory*. State University of New York Press, 1991, 236 p.

- Paquin, Louis-Claude. *Comprendre les médias interactifs*. Coll. « Somme ». Montréal : Éditions Isabelle Quentin, 2006, 538 p.
- Putnam, Hilary. *Représentation et réalité*. Coll. « NRF essais ». Paris : Gallimard, 1990, 226 p.
- Quéau, Philippe. *Le Virtuel. Vertus et Vertiges*. Paris : Éditions Champ Vallon /INA, 1993, 215 p.
- Sasso, Robert et Villani, Arnaud (dir.). *Le vocabulaire de Gilles Deleuze*. CRHI, : Nice, « Les Cahiers de Noesis », n° 3, printemps 2003, 370 p.
- Serres, Michel. *Atlas*. Coll. « Champs ». Paris: Éditions Flammarion, 1996, 279 p.
- Simondon, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Coll. « L'invention philosophique ». Paris : Éditions Aubier, 1989, xiv, 333, [316] de planches p.
- Varela, Francisco J. *Quel savoir pour l'éthique? action, sagesse et cognition*. Paris : La Découverte, 1996, 121 p.
- Varela, Francisco J. *Autonomie et connaissance. Essai sur le vivant*. Paris : Éditions du Seuil, 1989, 247 p.
- Watzlawick, Paul. 1984. *La réalité de la réalité. Confusion, désinformation, communication*. Coll. « Points ». Paris : Éditions du Seuil, 237 p.